№ 11

VR виртуальные РАДОСТИ

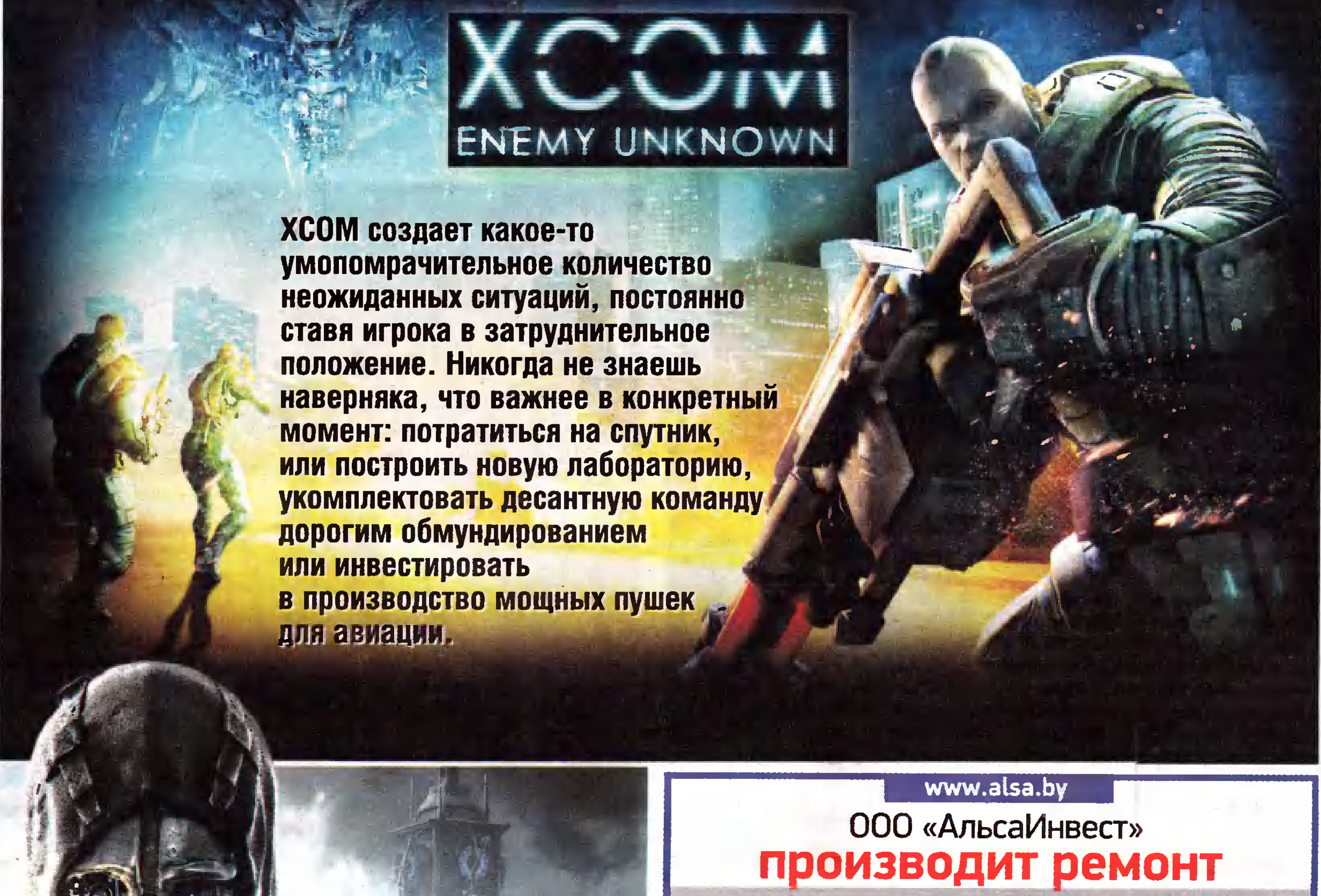
(155), ноябрь, 2012 г. ■ Выходит раз в месяц с января 2000 года ■ В розницу цена свободная http://vrgames.by

ISSN 1992-7835

В НОМЕРЕ:



Захватывающая интерактивная научно-фантастическая драма с простыми людьми в главных ролях.



XCOM создает какое-то умопомрачительное количество неожиданных ситуаций, постоянно ставя игрока в затруднительное положение. Никогда не знаешь наверняка, что важнее в конкретный момент: потратиться на спутник, или построить новую лабораторию, укомплектовать десантную команду дорогим обмундированием или инвестировать в производство мощных пушек для авиации.

В Dishonored чудесный мир — Лондон во время эпидемии чумы в семнадцатом веке. Только называется он Дануолл и малость перерисован главным дизайнером Half-Life 2.



www.alsa.by
ООО «АльсаИнвест»
производит ремонт
сотовых телефонов, радиотелефонов, ноутбуков, нетбуков, смартбуков, цифровых фотоаппаратов, видеокамер, мониторов, эхолотов, факсов, автомагнитол, видеорегистраторов, MP3 плееров, компьютерной техники (системных блоков), проекторов, диктофонов, ТВ-тюнеров.
ЛЮБОЙ СЛОЖНОСТИ В КРАТЧАЙШИЕ СРОКИ
Восстановление после ударов, попадания влаги, замена программного обеспечения, замена ЖКИ и т. д.
Для юридических лиц производим дефектацию (диагностику) с выдачей дефектного акта для последующего списания.
Доступные цены, наличный и безналичный расчет, бесплатная диагностика, индивидуальный подход.
Для клиентов созданы условия для быстрого и качественного обслуживания.

Время работы:
Пн-Пт 10.00-19.00
Сб 10.00-17.00
Вс выходной
+375 17 2560200
+375 29 7622188
+375 44 7622188
г. Минск
ул. Могилевская, 12
ул. Бурдейного, 6
ул. Руссиянова, 11
ул. Раковская, 36
ул. Слободская, 63

Здравствуйте!

Мы наконец-то вернулись к 32-страничному формату, есть повод порадоваться за газету. В прошедшем месяце вышло много отличных игр, обзоры которых вы найдете на страницах "ВР": это и стильный Dishonored, и Black Mesa, и XCOM: Enemy Unknown. Также не пропустите рецензию-сравнение двух главных и практически единственных футбольных симуляторов — Pro Evolution Soccer 2013 и FIFA 13. Еще мы делимся впечатлениями о проектах, увиденных на "ИгроМире". На выставке было много всего любопытного: Tomb Raider, Assassin's Creed 3, God of War: Ascension, PlanetSide 2 и другие игры.

"Бестиарий" повествует о гномах, а какие игровые герои своими поступками заслужили попадание в не самый почетный список предателей, читайте в "десятке".

На сайте газеты (http://vrgames.by/) зрителей ждет видеообзор Black Mesa. Ждем писем на эту тему: нужны ли такие обзоры в дальнейшем? Еще на сайте проводится важное голосование: какие рубрики больше всего нравятся читателям? Ваше мнение очень важно для нас.

Vice City покоряет новые горизонты

Знаменитым "автоугонным" боевиком GTA: Vice City в недалеком будущем смогут наслаждаться и владельцы подавляющего большинства современных мобильных гаджетов. Как сообщает Rockstar, уже в



течение следующего месяца на прилавках виртуальных магазинов появятся версии Vice City для Android и iOS.

Выпустить версию игры для карманных устройств Rockstar решила не просто так — в текущем году GTA: Vice City исполняется 10 лет. Уже известно, что в вариациях для карманных гаджетов разработчики планируют "подтянуть" графику, чтобы в Vice City можно было без страха играть на устройствах, обладающих дисплеями с высоким разрешением. Обещаны и некоторые другие доработки, но вот какими они будут, разработчики пока не рассказывают.

DLC для Dishonored

Очень оригинальный стелс от первого лица Dishonored в скором будущем обзаведется скачиваемыми дополнениями, коих пока насчитывается три штуки. DLC под названием Dunwall City Trials появится в интернете уже в декабре, оно будет включать десяток новых карт, набитых всевозможными развлечениями. Среди прочего, на новых локациях можно будет выполнять задания на время и уничтожать волны противников. Также обещан режим с "антигравитацией" — воевать в невесомости сейчас модно, а в стелсе это будет еще и непривычно, наверняка перед игроками откроются новые интересные возможности. DLC притащит в проект и новые трофеи, и достижения, и таблицу лидеров — с помощью последней вы сможете сравнивать свои успехи с достижениями других геймеров. Приобрести Dunwall City Trials можно будет за 400 Microsoft Points, или за $5.

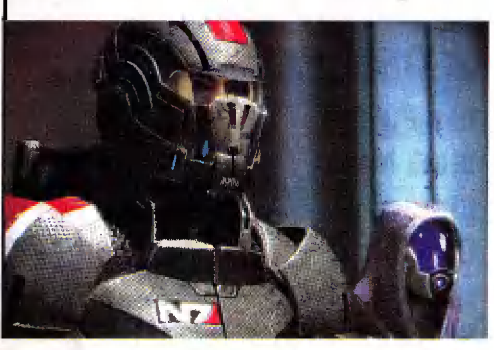
Названия и стоимость двух других дополнений для Dishonored пока неизвестны. Зато Bethesda обещает, что эти DLC появятся в 2013 году и включать будут новые сюжетные задания. О самих миссиях издатели молчат как партизаны, они проговорились лишь, что в центре сюжета одного из дополнений будут ассассины из группировки The Whalers, обладающие паранормальными способностями, а также Дауд, лидер этих убийц.



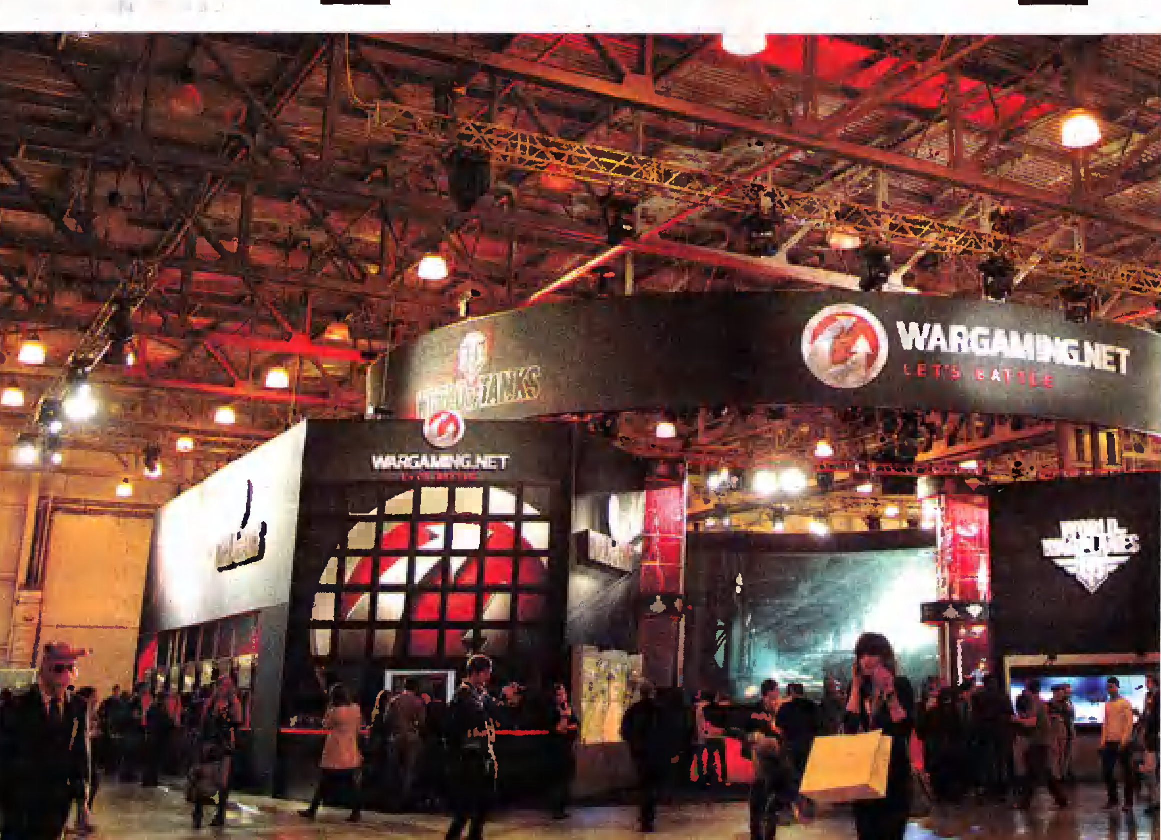
Фильм Mass Effect нуждается в новом сценарии

Над экранизацией Mass Effect похоже, сгущаются тучи. Работы над фильмом до сих пор находятся на стадии подготовки сценария, и киношники, видимо, сильно не торопятся переходить непосредственно к съемкам. Так, студия Legendary Entertainment недавно отказалась от услуг маститого голливудского сценариста Марка Протосевича (среди его работ — сценарии к фильмам "Я — легенда" и "Посейдон"). Очевидно, работа Протосевича киностудию не устроила.

Однако новый кандидат на роль сценариста фильма по Mass Effect выглядит вообще очень странно. Морган Дэвис Фоэл до сих пор не имеет в своем портфолио ни одного фильма, снятого по его сценарию. Его максимум — работа в качестве редактора над сценариями пары комедий с Адамом Сэндлером. И такого человека приглашают трудиться над сценарием Mass Effect? Однако, как утверждает Legendary, Морган Дэвис Фоэл является большим фанатом



ИгроМир



World of Tanks

Самый большой и эффектный стенд на ИгроМире принадлежал белорусской Wargaming.net. В его недрах обнаружилась небольшая комната для прессы, где можно было получить ответы на все вопросы об играх Wargaming из первых рук.

Прежде всего мы поинтересовались обновлением 8.0 для World of Tanks, и главный дизайнер игры Сергей Буркатовский охотно продемонстрировал нам последние достижения его команды. Так, благодаря серверному физическому движку танки теперь не приклеены к земле, а могут соскакивать с обрывов и заезжать на камни, слегка повредив при этом гусеницы. Изучив отзывы игроков, разработчики решили свести получаемый от неумелого управления урон к минимуму. Например, врезавшись в скалу, танк совсем не получит повреждений.

Сергей отметил, что обновление вводит именно серверную физику, которая рассчитывает события, влияющие на игровой процесс. Например, прыжок машины должен отображаться у всех игроков одинаковым образом. Движок, отвечающий за серверную физику, студия разработала самостоятельно. В дальнейшем, вероятно, в игру добавят классический пакет, типа PhysX, который обеспечит эффектный разлет обломков, покачивание деревьев и другие эффекты, не влияющие на геймплей.



Обновление 8.0 также презентует новый рендер — компонент движка, отвечающий за картинку. Это тоже собственная разработка Wargaming. Улучшения графики очевидны, и студия очень довольна этим апгрейдом. Однако, по словам Сергея, процентов 10% пользователей WoT не обладает достаточно сильными компьютерами, чтобы использовать новый рендер. Для них пока что сохранен старый, и в данный момент команда работает над оптимизацией своего графического движка, чтобы он мог работать и на слабых машинах.

В следующем патче Wargaming введет британские танки, сразу 22 модели, распределенные по двум веткам: средние и тяжелые. Среди них такие знаменитости, как "Матильда", "Черчилль", "Чёрный принц", "Центурион". В течение 2013 года ветку дополнят машины других классов, в том числе САУ, и британская ветка станет сопоставимого размера с советской, немецкой и американской. По словам Сергея Буркатовского главная особенность британских танков состоит в четком разделении на две линии развития. Пехотные танки имеют низкую скорость и маневренность, но почти непробиваемую броню. Типичным примером является "Черчилль". Вторая линия — крейсерские танки. Они достаточно скоростные, имеют хорошую точную пробивную пушку, но неважную броню.

По обыкновению, при разработке каждой модели используются чертежи реальных прототипов, проводятся консультации у экспертов.

Рассказать про возможные нововведения патча 9.0 Сергей не рискнул. Wargaming параллельно работает над несколькими улучшениями World of Tanks, и Сергею самому интересно, какое из них первым доберется до релиза.

World of Warplanes

Также нас интересовала World of Warplanes. Разработчики характеризуют нынешний этап далеко не как финальный, а скорее как середину разработки. Очень много фишек еще будет добавлено до того, как состоится официальный релиз.

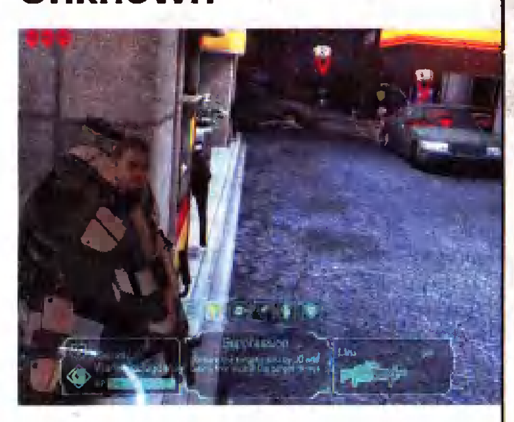
Мы поинтересовались нововведениями последнего дополнения, и они действительно очень существенны. Достаточно сказать, что с новым апдейтом введена полноценная система модулей. Она отличается от той, что мы видели в танках. В самолетах намного больше модулей и основная часть из них взаимоисключаемая. Например, двигатель ставится только на определенную конструкцию. Поскольку большинство игроков не сильно разбирается в тонкостях авиации, Wargaming предусмотрела установки, соответствующие историческим "знаковым" модификациям самолетов. Но и просвещенные пользователи не будут обижены: для них существует режим ручной установки с полноценным деревом модулей, как в танках. Настройка самолета ведется на очень глубоком уровне, вплоть до определения ракет, бомб и даже набивки пулеметной ленты: в каком порядке какие идут патроны.

Второе крупное нововведение — настройка внешнего вида. Разработчики создали встроенный набор текстур, так что раскраску и знаки увидят все, кто с вами играет. Пока что библиотека не полная, но в будущем нам обещают очень широкий ассортимент.

Наконец, в последнем обновлении добавлено "золото" и началось тестирование монетизации.

игровой линейки Mass Effect, так что, по крайней мере, о вселенной он какое-то представление имеет. Вот только для того, чтобы сделать хороший сценарий, быть только лишь фанатом вселенной, как нам кажется, маловато.

Дополнение для XCOM: Enemy Unknown



2K Games на пару с Firaxis Games официально анонсировали первое сюжетное дополнение для стратегии XCOM: Enemy Unknown. Аддон, получивший имя Slingshot Content Pack, включает три новых задания, посвященных борьбе с инопланетянами в небесах над Китаем. Также в рядах бойцов XCOM ожидается пополнение в лице воина по имени Чжан, представителя китайских "триад". Этот малый прекрасно ладит с тяжелым вооружением, и многие его характеристики серьезно превышают показатели других воинов.

Что касается сюжета дополнения, то он предложит нам сначала отклонить от заданного курса корабль инопланетян, а затем — схватиться с ним в небесах над Китаем. После прохождения миссий дополнения игроки получат доступ к разработке нового сильного оружия — Blaster Launcher. Еще в "комплект поставки" дополнения войдут новые аксессуары для брони. Пока неизвестно, когда именно Slingshot Content Pack появится в интернете, и по какой цене он будет распространяться.

Battlefield 3: подробности о новом режиме Scavenger

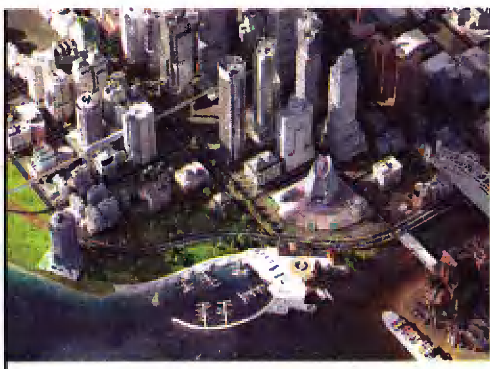
Компания DICE поделилась подробностями о нововведениях в Battlefield 3. Если точнее, то речь пойдет о многопользовательском режиме Scavenger. Опробовать его можно будет после выхода четвертого по счету дополнения Aftermath. Пользователей ожидает не совсем обычная новинка. Scavenger, возможно, станет самым уравнительным режимом в Battlefield 3. В нем "зеленый" Battlefield'овец без труда сможет навалять опытному и закаленному на "полях сражений" вояке. В Scavenger на первый план выходят умения и навыки геймера, а не его опыт в конкретном проекте.

Цель в Scavenger не нова. В этом игровом режиме нужно захватывать контрольные точки. А вот дальше начинаются сюрпризы. У каждого бойца на старте есть вот такой набор: пистолет (1 штука) и граната (тоже 1 штука). О выборе класса можно забыть.

Нет, в DICE не решили проверить навыки владения пистолетом пользователей Battlefield 3. В режиме Scavenger по карте будут разбросаны стволы трех типов: легкие, средние и тяжелые. Это начиная где-то с пистолетов-пулеметов и заканчивая штурмовыми винтовками. Словом, выбор есть. В чем подвох? Проблем с легким оружием не будет. Оно будет раскидано в безопасных зонах. Для того, чтобы обзавестись пушкой покруче, придется посетить места погорячее.

Новый режим хорош тем, что новички Battlefield 3 будут чувствовать себя в нем комфортно. Никаких преимуществ у ветеранов проекта от DICE в Scavenger не будет. Кроме опыта самого пользователя, разумеется. Напомним, что оригинальная Battlefield 3 вышла в России и странах СНГ 25 октября 2011 года. С тех пор разработчики выпустили три дополнения к игре. На очереди еще два: Aftermath (Последствия) и End Game (Конец игры). Первая обновка к Battlefield 3 из этой пары как раз и добавит новый многопользовательский режим Scavenger. Опробовать его можно будет уже 27 ноября этого года. Дата выхода Aftermath зависит от того, на чем вы собираетесь играть в данный шутер.



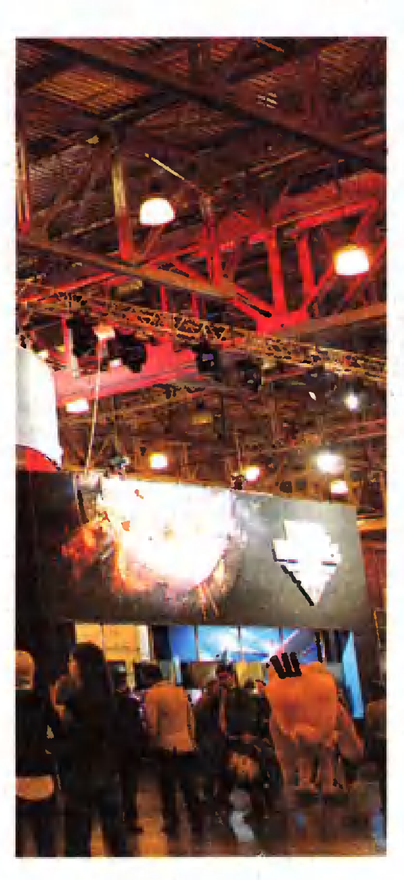


Дата релиза для SimCity

Издательство Electronic Arts наконец-то прекратило мучить игроков ожиданием и объявило дату выхода "симулятора города" — SimCity. Все желающие смогут ознакомиться с новой игрой в преддверии главного женского праздника, 7 марта 2013 года. А ждать проект от студии Maxis действительно стоит — по крайней мере, разработчики сейчас просто соловьями заливаются, обещая самую реалистичную игру за всю историю SimCity. При этом создатели новой части обещают сделать интерфейс максимально удобным и дружелюбным к игроку. Многие геймеры наверняка оценят и то, что в разработке используется новый движок GlassBox.

Авторы проекта также подчеркивают, что ресурсы в новой SimCity будут ограничены, и поэтому игрокам придется быть более предусмотрительными, решая, на какие здания тратить ресурсы выгоднее. Напомним, SimCity разрабатывается для PC и Mac, владельцам приставок на этот раз ничего не перепадает.

2012





Разумеется, на этапе тестирования внутриигровая валюта не продается, ее раздают бесплатно.

Перспективы развития World of Warplanes далеко не настолько засекречены, как World of Tanks. Обязательно появятся одиночные и кооперативные миссии, в которых можно будет потренироваться, не боясь быть сбитым опытным асом. При этом следует помнить, что и в командных боях не все игроки должны сражаться с самолетами противников. Пилотам штурмовиков предстоит уничтожать наземные цели, приближая победу своей команды по очкам.

На вопрос о портировании игр Wargaming на консоли представитель компании ответил: "Вопрос решается. Эта новость будет заявлена как большое, отдельное событие". Но если эти слова вселяют в обладателей консолей надежду, то вопрос управления может испортить им радость: разработчики не скрывают, что управлять джойстиком будет сложнее, чем клавиатурой и мышью. Безусловно, игровой процесс при этом покажется более реалистичным, но выживать в боях любителям джойстиков будет труднее.

Впрочем, опыт игры уравнивает шансы на победу обладателей любых контроллеров. А получать опыт можно уже сегодня в бета-тестировании World of Warplanes.

См. страницу 4

Конференция Innova Systems

Компания Innova Systems на своей конференции анонсировала два весьма любопытных проекта. Оба — многопользовательские экшены, и у каждого нашлись свои интересные особенности.

Shadow Company: The Mercenary War

Сетевой шутер, который привлекает геймплеем и отпугивает графикой. Несмотря на слова гендиректора Innova Systems Геворка Саркисяна о местных красотах, SC визуальной частью отнюдь не поражает. Впрочем, проекты такого типа встречают не по одежке. Среди враждующих группировок нет привычных "хороших" и "плохих". Здесь все негодяи, которые сражаются не ради высоких идей, а исключительно за деньги.

Главная особенность проекта — режим "грязные деньги". Суть в том, что за мешок с наличными борются сразу четыре команды, а не две, как обычно принято. По идее, это должно придать еще больше динамики бою и углубить тактическую часть. Непонятным осталось только одно: что помешает трем командам объединиться, чтобы уничтожить одну? А затем две расквитаются с третьей, после чего выжившие будут играть на равных.

Карты достаточно большие, в основном это урбанистические пейзажи. Геймплей весьма бодрый, перестрелки качественные и достаточно адреналиновые. Жаль лишь, что укрытия не разрушаются: разработчики решили не добавлять эту возможность в свой проект.

На официальном сайте игры (http://shadow-company.ru/) уже можно подать заявку на закрытый бета-тест.

PlanetSide 2

Сиквел популярного многопользовательского шутера разрабатывается по схеме классического продолжения: всего побольше и получше. Но и этого будет достаточно для возвращения PlanetSide, одного из самых масштабных экшенов. Проект привлекает своим размахом. Первым делом поражают гигантские карты — потребуется больше двадцати минут, чтобы дойти от одного угла локации до другого. Конечно, на разнообразных транспортных средствах пересечь местность получится быстрее, но разработчики, похоже, нашли баланс: если территорию сделать больше, играть станет уже не так интересно.

Вторая ключевая особенность — бои никогда не прекращаются. Захватили точку и вышли из игры — противники в это время могут с легкостью забрать участок. Смысл заключается в постоянном изменении расстановки сил. Три фракции ни на секунду не прекращают войну за господство на планете. Подобная схема увлекает и наверняка заставит проводить за игрой все свободное время: ведь так обидно отдать врагу высоту, которую захватывали битый час.

В распоряжении игрока будет внушительное количество всевозможных транспортных средств: воздушных, наземных и водных. Ощущения от PlanetSide 2 потрясающие, война идет всюду: где-то в небе носятся футуристичные истребители, пехота штурмует складское помещение, бронированные джипы издалека стреляют по снайперским вышкам — примерно то же самое есть и в Battlefield 3, но здесь игроков на карте гораздо больше.



ИгроМир 2012

Начало на странице 2–3

Call of Duty: Black Ops 2

На минувшем ИгроМире можно было попасть на закрытый показ Call of Duty: Black Ops 2, увидеть прохождение небольшой миссии, а также испробовать сетевой режим. В задании отряд диверсантов, в число которых попал и игрок, высадился в Карелии, правда, более похожей на джунгли “Аватара” из-за обилия растительности, водопадов и обрывов в бездонные пропасти. Каково будет в 3D — боязно представить. Вдобавок, картинку маскировали погодные эффекты: ливень, гроза, брызги — словом, не Карелия, а практически другая планета, простому смертному два шага не пройти.

Но вскоре выяснилось, что наши герои обвешены полезными гаджетами практически с ног до головы, а потому переждать непогоду абсолютно не намерены. Первый участок пути они преодолели, цепляясь присосками за скалы и летая над пропастью на веревках, как учил Тарзан, — этот эпизод был явно рассчитан на кооператив. Затем диверсанты просто прыгнули с обрыва, раскрыв плащи вроде бэтмэнского, и полетели сквозь тучу брызг. Приземлившись, включили невидимость и немедленно приступили к зачистке какой-то военной базы. Игрок прорвался к самолету, подключился к нему через USB и открыл огонь по врагам из пулеметов. Те неслись под пули, чисто орки Вархаммера.

Нетрудно догадаться, что аккуратность не входила в число боевых задач: от выстрелов взрывалось все горючее, а от взрывов рушилось все, что может громко падать. Обрушиваясь в воду, предметы поднимают весьма правдоподобный всплеск — мелочь, но в реальном времени обсчитать почти нереально.

Тем временем, отряд с игроком разнес взрывчаткой дверь в подземелье, похожее на храм и бункер одновременно. Дружно врубив невидимость, отряд пытается проникнуть в подземные коридоры, но тут же попадает под пулеметный огонь. Что увидел пулеметчик, осталось неясным. Почему-то оставшееся видимым оружие?

Видео на этом завершилось, а продюсер Activision Джеймс Лодато взялся объяснять новые фичи сетевого режима. Оказалось, что теперь игрок может сам настроить свой класс, выбрав оружие, апгрейды для него, амуницию и перки. После чего вступить в сетевой бой в одном из двух режимов. Первый — дезматч на 18 игроков, которые могут делиться на любое количество команд по своему усмотрению. Второй режим — удержание опорного пункта. От знакомого “царя горы” этот режим отличается тем, что местоположение удерживаемой точки постоянно меняется.

От теории быстро перешли к практике: разделились на две команды и принялись мочить друг друга в полностью рабочей демке. Сетевой геймплей странным образом предполагает командную игру, но при этом игроки воскрешаются в случайной точке, хоть бы и прямо за спиной у врага. Кроме того, остро ощущалось неудобство управления геймпадом: играть снайпером было не сложнее, чем стрелять по бутылкам, остальным классам досталась роль пушечного мяса. Однако в целом — добротная кровавая бойня, скучать не приходится.

Оценить Call of Duty: Black Ops 2 не представляется возможным: главные нововведения, вроде разветвленного сюжета, мы оценим не раньше релиза. Но демонстрация намекает, что CoD останется игрой не для разума, а для глаз.

Asassin's Creed 3

AC 3 приехал на ИгроМир почти готовым, но увидеть ассасина в привычной городской обстановке мы смогли лишь случайно. В этом эпизоде игра сильно смахивала на Assassin's Creed 2. Коннор, герой игры, убивал солдат ручными клинками, срывал объявления о розыске, чтобы избежать преследования, покупал стрелы у торговца, что ехал по городу на повозке. Судя по карте, нам будет открыт чуть ли не весь североамериканский материк. Но не только материк.



В Assassin's Creed 3 нас ждут морские сражения, и это настолько неожиданно, что демонстрацию такой миссии мы чуть не приняли за какой-нибудь аддон к Risen 2. Несмотря на безусловное внешнее сходство с немецкой RPG, миссия больше напоминала GTA. Нам нужно было догнать другое судно и потопить его, при этом еще два корабля (и погода) старались помешать планам героя. Управление до предела упрощено, но миссия оказалось непростой. Пришлось выруливать инертное судно борт в борт с целью, чтобы открыть огонь. При этом вовремя командовать “ложись!”, что каким-то образом спасало от встречного обстрела из пушек. Изучить в такой обстановке особенности четырех типов вооружения не представлялось возможным.

Корабль все время норовил заплыть за допустимую область воспоминаний, после чего достаточно долго приходилось выруливать по мини-карте назад сквозь неприятные помехи Анимуса. Также не раз суда сталкивались на полном ходу, что в жизни явно привело бы если не к потоплению обоих, то уж точно к полету членов экипажей кувырком в воду. Но в игре самое жесткое столкновение не сказывалось ни на одном из кораблей.

Продолжить изучение Assassin's Creed мы смогли по демонстрации более привычной миссии, в которой Коннору нужно было проникнуть в форт на скале. Подъем по природной стене ничуть не отличался от движения по стене рукотворной: ассасин обошелся без альпинистских принадлежностей и вообще не очень парился поиском подходящих неровностей. Проникнув в форт, Коннор незаметно убивал солдат всеми известными нам способами, скользил по веревкам, используя вместо крюка томагавк, пока не добрался до цели — фрагмента какой-то карты.

Выбираться назад так же незаметно Коннор не планировал: его союзники начали обстрел форта с моря. Начался пожар и паника, ассассину теперь пришлось беспокоиться, как не поймать шальной снаряд или не оказаться под завалом. Что ничуть не избавило его от внимания гарнизона — вскоре началась кровавая бойня, от которой Аль-Муалим наверняка завертелся в гробу. Из оружия Коннор предпочитает ручные клинки, которыми режет вооруженных огнестрелом британцев. Неповоротливых, но сильных наемников герой умудряется расстреливать из лука, уходя от ударов топора кувырками. В ассассина ни разу никто не выстрелил, что позволяет строить надежды на появление вооруженного ножами сектанта на полях битв Второй Мировой в будущих играх серии.

В конце демонстрации Коннор спрыгивает в море, соль которого быстро смывает с его белого костюма все пятна крови.

God of War: Ascension

Судя по увиденному, четвертая “большая” часть God of War просто возведет в квадратную степень все, чем могли похвастаться ее предшественницы. Демонстрационная версия проходилась минут за десять, и даже за это время локации буквально утопали в крови и кишках всех, кто по глупости своей решил встать на пути Кратоса. Играется Ascension так же, как и предыдущие части, изменений мало. Другое дело, что любое нововведение в подобной серии запросто может разрушить проект, поэтому действовать нужно крайне осторожно. Появившаяся фишка бога войны — заигрывания со временем. Если проходу мешает, допустим, разрушенный мост, то можно вернуть сооружению первоначальный облик. Действует это примерно как в Singularity, только без навороченного устройства на руке героя.

Боевая система, как и прежде, невероятно зрелищная. По части жестокости фаталити, видимо, переплюнут все предыдущие God of War вместе взятые. Особенно впечатлила расправа над очередным рогатым монстром: Кратос разбивает несчастному череп, из которого вываливаются детализированные окровавленные мозги — наблюдавшие за прохождением демоверсии девушки при этом слегка побледнели. Закончился эпизод огромным морским чудищем, которое мигом проглотило Кратоса. Вероятно, персонажа ожидают приключения внутри существа, как это было в Gears of War 2 и Devil May Cry 3.

God of War великолепен, но Ascension — достаточно предсказуемый шаг для серии, здесь нет никакого прорыва. Однако на продажах это вряд ли скажется.



Tomb Raider

Перезапуск франшизы о Ларе Крофт уже превратился в долгострой. Проект находится в разработке порядка четырех лет, если не больше. На “ИгроМире” удалось поиграть в достаточно любопытную демоверсию, которая показала TR во всей красе.

Основное отличие новой части от предыдущих — Лара больше не всесильна. Теперь это просто девушка, которая пытается выжить на острове, где опасность представляет буквально все: дикие животные, ядовитые растения, коренные жители, какие-то бандиты. Охотница за сокровищами пытается найти уцелевших в кораблекрушении, которых разбросало по всей суше.

Игра заметно прибавила в кинематографичности, больше всего впечатляет анимация: героиня постоянно падает, спотыкается, хватается за ветки и стены, отряхивается — раньше ничего такого в Tomb Raider не было. Кстати, хроническая болезнь серии — постоянные недопрыгивания — устранена. Теперь мисс Крофт срывается в пропасть гораздо реже, чем раньше.

Проект определенно стоит ждать — это отличная встряска для серии. Выход запланирован на весну следующего года.



Текст: Артем Дыдышко, Станислав Иванейко
Фото: Мирослав Бабицкий

НОВОСТИ

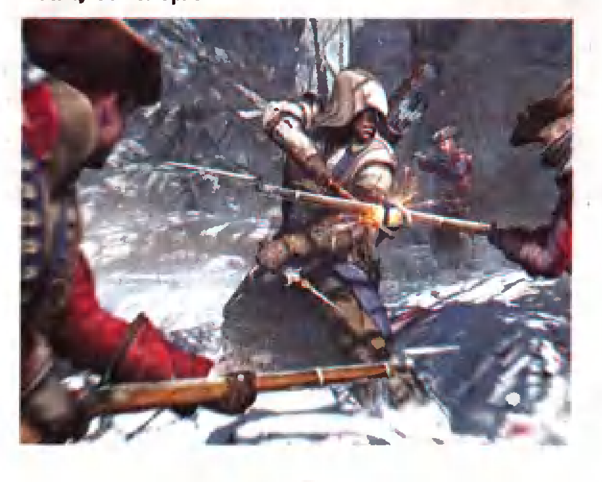
Дезмонд Майлз сыграет свою последнюю роль в Assassin's Creed 3

Компания Ubisoft официально сообщила о том, что Assassin's Creed 3 — это последняя игра с Дезмондом Майлзом в одной из главных ролей. Создатели проекта наконец-то решили не задавать еще больше вопросов, а взять и раскрыть все карты перед геймерами. От этого, правда, немного пострадает третья часть Assassin's Creed. Дело в том, что проект станет более линейным, если сравнивать с предыдущими частями. Меньше тайн и больше открытости — девиз приключений ассассина под номером три.

Примерно за неделю до релиза Assassin's Creed 3 главный дизайнер проекта Стив Мастерс рассказал СМИ кое-что интересное. В интервью журналу Official Xbox Magazine Стив признался, что команда разработчиков хочет покончить с историей Дезмонда. Пришла пора закругляться. Хватит ворошить прошлое. Доигрался Майлз. Пора на пенсию. Нашла коса на камень... А, стоп, что-то все не о том.

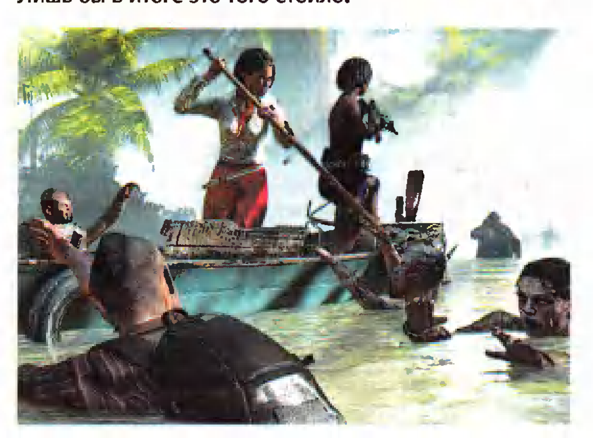
В общем, в Ubisoft решили, что захватывающую историю Дезмонда Майлза пора заканчивать. Счастливый (или нет) финал ждет нас в Assassin's Creed 3. После прохождения игры все тайное станет явным. Но не стоит думать, что новый проект — это один сплошной ответ на вопросы. Многое, как же иначе, можно будет прояснить только при прохождении побочных миссий. Правда, пока не совсем ясно, как разработчики собираются связывать историю Дезмонда, которая окончится в третьей части Assassin's Creed, с продолжением серии, которое однозначно будет. Не станет же французский издатель хоронить игры про ассассинов вместе с Майлзом, правильно?

Оригинальная Assassin's Creed вышла 7 ноября 2007 года. На подходе очередная часть серии с "вкусным" порядковым номером. Релиз экшена Assassin's Creed 3 должен состояться 31 октября этого года. Правда, в этот день игра появится только на консолях. Версия для Windows поступит в продажу почти через месяц, 22 ноября.



Dead Island: Riptide — еще страшнее

В одном из недавних интервью Себастьян Райхерт, креативный директор студии Deep Silver, рассказал щепотку новых подробностей о проекте Dead Island: Riptide. Действие новой игры, как и действие первой части, будет разворачиваться на большом, открытом для исследования острове. Однако в остальном оригинал и сиквел заметно отличаются. Разработчики делают Riptide игрой более суровой и мрачной, чем ее предшественница. Помимо живых мертвецов, во второй части нам придется бороться с различными природными явлениями — среди них будут сильные ветры и наводнения, происходящие на острове Паланай. Dead Island: Reptide также приведет в серию и нового главного героя. Сюжет истории, как обещает Райхерт, на этот раз будет еще более жестким и наверняка приблизит Dead Island к категории хорроров.
К сожалению, по словам Себастьяна, студия Deep Silver не собирается много рассказывать об игре вплоть до ее выхода в продажу. Таким образом, разработчики готовят нам приятный сюрприз. Лишь бы в итоге это того стоило.



Castlevania: Lords of Shadow 2



Жанр: экшен-приключение
Платформы: PlayStation 3, Xbox 360
Разработчик: MercurySteam
Издатель: Konami
Похожие игры: серия God of War, серия Darksiders
Дата выхода: 2013 год
Официальный сайт игры: www.konami-castlevania.com

В игровой индустрии настало очень странное, переходное время. Появляется все больше и больше людей, которым небезразличны игры, все стремительнее летит время и, как это ни грустно, иконы прошлого становятся историей. Это совсем не значит, что мы их забываем, но порой очень тяжело донести всю прелесть тех проектов новому поколению игроков. Теперь на прилавки чуть ли не каждый месяц падают HD-переиздания былых шедевров, выпускаются ремейки, а целые вселенные и вовсе подвергаются перезапуску, то есть полному переосмыслению.

Вот и MercurySteam, совместно с самим Хидео Кадзимой, решила перевернуть с ног на голову культовую серию Castlevania, хотя изначально совсем этого не планировала. Так вышло. И это была настоящая бомба, огромная игра с кучей контента, выглядящая так, будто это гость из будущего, обладающая прекрасным оркестровым саундтреком, интересной историей и какой-то прямо удивительно жестокой, обволакивающей атмосферой. Проблема была только в том, что в 2010 вышло гигантское количество первоклассных проектов. Как будто боясь конца света, все долгострои решили появиться в один год и лишить всех нас житейских дел, и на этом фоне Lords of Shadow просто напросто потерялась. Тем не менее, игра сумела хорошо продаться — хорошо именно настолько, чтобы сиквелу был дан зеленый свет.

Седая легенда

Что-что, а в MercurySteam, похоже, работают лучшие тайные агенты на планете Земля. С момента дебютного трейлера Castlevania: Lords of Shadow 2 прошло пять месяцев, а кроме, собственно, самого видео, нескольких артов и заявлений разработчиков неизвестно ровным счетом ничего. Что ж, попробуем сложить все части мозаики воедино.

Lords of Shadow рассказывала нам историю о любви и двойном предательстве, а заканчивалась она тем, что уже в наши дни главный герой Габриель Бельмонт сидел в затворничестве в каком-то соборе и был совсем на себя не похож. Далее раскрывалась страшная правда — за все зло, за все добро, что он совершил, Бельмонт стал вампиром, Дракулой, и вынужден жить вечно. Как это произошло, почему и когда? На эти вопросы ответили выходившие скачиваемые дополнения, а продолжению этой истории как раз и будет посвящена Lords of Shadow 2. Это первое и наиболее значимое нововведение сиквела. Дракула выглядит не то чтобы хорошо, постоянно теряет силы и вынужден пить свежую человеческую кровь. Остается только один вопрос. В эпилоге первой игры нам показывали наше время, и Габриель был все еще жив. Это значит, что в сиквеле он не найдет лекарство от своего проклятия, его никто не убьет и он никогда не будет вместе со своей любимой Мэри. Напоминает рекламный слоган Halo: Reach — "вы знаете, чем все окончится". А может быть, нам готовят путешествие не только по средневековому миру? Кто знает. Будем надеяться, что разработчики все-таки сумеют снова удивить. В первый же раз получилось.

Не последнюю роль в сюжете должен сыграть замок легендарного вампира, где он будет вынужден искать источник восстановления своих демонических способностей. Но вот жизнь у Дракулы совсем нелегкая — на него охотится клан Белмонта, простые жители окрестных деревень и загадочный белокурый юноша, подозрительно напоминающий Алукарда (по канону являющийся сыном Дракулы). Из уст продюсеров доносятся громкие обещания, что финал у игры будет куда эпичнее первой части, и что на этом перезапуск серии будет завершен. На все вопросы будут даны ответы, а Lords of Shadow 3 ждать и вовсе не стоит. На такие заявления даже обижаться не хочется. Главное — достойно уйти.

Черный замок

К местным врагам, таким как оборотни, вампиры и живые мертвецы, присоединятся и простые люди. Но пока не совсем ясно, будет ли это простая массовка как в God of War, или же это будут воины, которые смогут дать жесткий отпор.

Похоже, что для всех любителей ломать пальцы и бросать геймпады в стену, MercurySteam возвращает титанов. С одной стороны, это хорошо. В Lords of Shadow бои с ними были очень масштабными и зрелищными, из памяти до сих пор не выходит полет на драконе. А с другой, если механика лазанья по каменным громадинам останется без изменений, это сулит много головной боли как бывалым игрокам, так и новичкам. Количество падений с колоссов в первой части не поддавалось исчислению. Было очень трудно добраться до уязвимого места противника, а что самое раздражающее — непонятно, как это сделать. Просто-напросто не было ясно, сколько нужно держать кнопку захвата, чтобы вас не стряхнули. И когда казалось, что все спокойно, вот сейчас можно ползти — герой срывался и падал. Но, так или иначе, красивым масштабным битвам мы будем только рады.

В конце второго скачиваемого дополнения Габриель уничтожал свое главное оружие, крест с цепью, показывая тем самым, что он стал намного сильнее. Мол, и без него обойдусь, я же теперь вампир. Однако в сиквеле у легендарного Дракулы появится похожее орудие убийства и, по-видимому, даже мощнее предыдущего. Нас снова ждут преимущественно дистанционные бои, перекаты и контрудары в духе опять же God of War.

Дикая охота

Разработчики обещают, что в визуальном плане Lords of Shadow 2 заиграет новыми красками, так как они не просто обновили старый движок, но создали новую, уникальную технологию, которая улучшит каждую деталь сурового мира игры. Страшно подумать, что они там изобрели, ведь Лорды Тьмы уже выглядели так, будто прибыли из будущего поколения консолей. Также было заявлено, что процессу исследования локаций будет уделено больше времени, но тут важно, чтобы MercurySteam не нарушила баланс между экшен сценами, пазлами и самим эксплорингом. За музыкальное сопровождение вновь отвечает не безызвестный Оскар Араужо, написавший для первой части приключений Габриеля очень красивый оркестровый саундтрек. Львиная доля атмосферы вновь в надежных руках.

Это вся имеющееся информация по новой Castlevania на данные момент. Творцы, что называется, творят и не хотят раскрывать все карты сразу. И их можно понять. Известно, что икона игроиндустрии, Хидео Кодзима, не принимает никакого участия в разработке продолжения. Паниковать не стоит. В 2010 году он разрывался между двумя проектами, Lords of Shadow и портативным Peace Walker, и думается, не стоит упоминать, какой игре он отдавал большее предпочтение. Да, рука мастера, безусловно, была заметна, но MercurySteam справится и без него. Должна справиться.

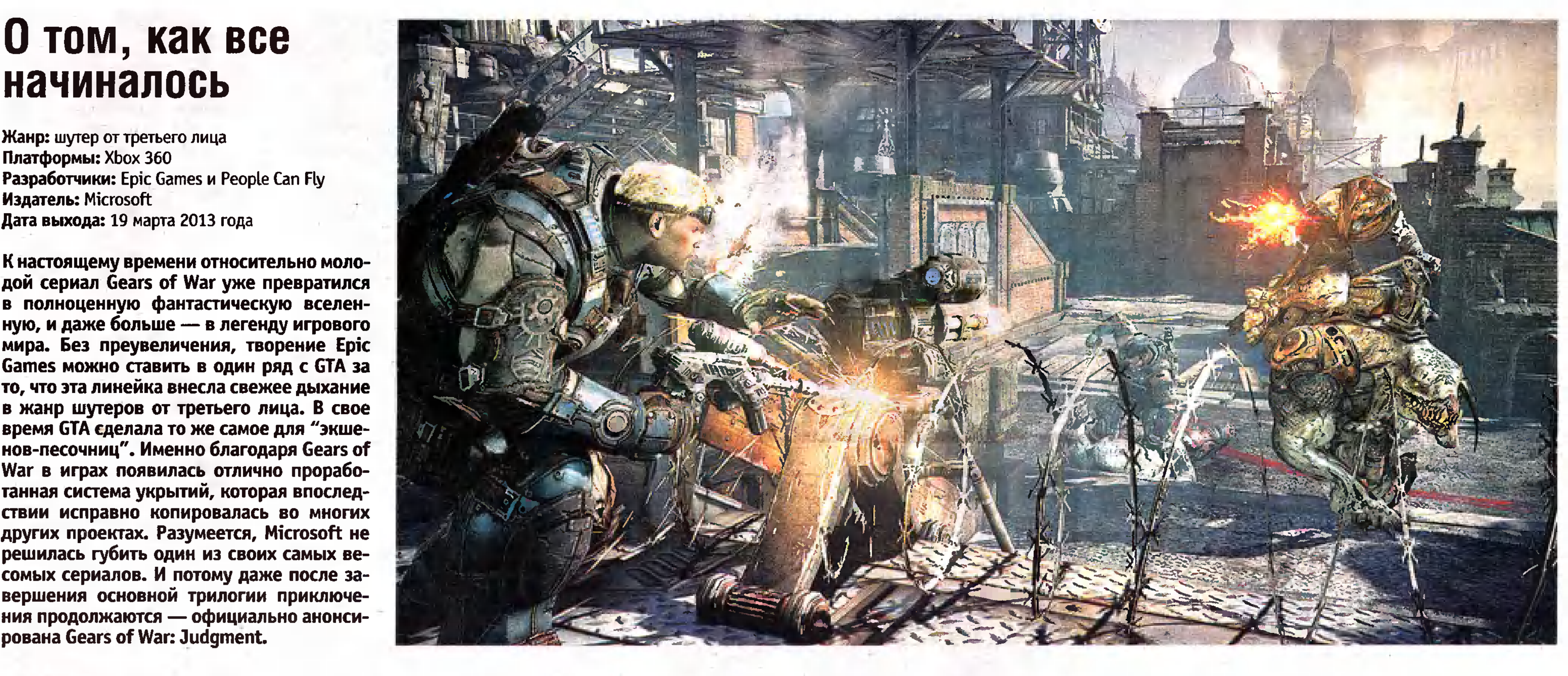
В графе дата релиза стоит расплывчатая цифра 2013, а догадок фанатов намного больше, чем официальной информации. Но все это не имеет значения. Смотря первый и пока единственный трейлер Castlevania: Lords of Shadow 2, по телу пробегает столько мурашек, сколько не пробегало от половины роликов 2012 года. Ждем.

Александр Демидов

О том, как все начиналось

Жанр: шутер от третьего лица
Платформы: Xbox 360
Разработчики: Epic Games и People Can Fly
Издатель: Microsoft
Дата выхода: 19 марта 2013 года

К настоящему времени относительно молодой сериал Gears of War уже превратился в полноценную фантастическую вселенную, и даже больше — в легенду игрового мира. Без преувеличения, творение Epic Games можно ставить в один ряд с GTA за то, что эта линейка внесла свежее дыхание в жанр шутеров от третьего лица. В свое время GTA сделала то же самое для "экшенов-песочниц". Именно благодаря Gears of War в играх появилась отлично проработанная система укрытий, которая впоследствии исправно копировалась во многих других проектах. Разумеется, Microsoft не решилась губить один из своих самых весомых сериалов. И потому даже после завершения основной трилогии приключения продолжаются — официально анонсирована Gears of War: Judgment.



Gears of War: Judgment

События давно минувших дней

Действия разворачиваются за 14 лет до сюжета самой первой GeoW. Столкновение с локустами произошло всего несколько месяцев назад, и люди пока только привыкают к мысли о том, что у них появились новые, очень опасные враги. На этом стоит сделать особый акцент — разработчики действительно прилагают много усилий для того, чтобы саранча снова стала страшной. Они прекрасно осознают, что за три предыдущие игры геймеры отлично изучили локустов, и последние сейчас уже не являются неизведанными врагами, какими они были в оригинальной игре.

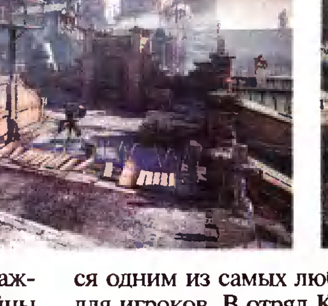
Девелоперы из People Can Fly планируют исправить это, сделав противников еще более сильными, чем раньше. Соответственно, возрастет и общая сложность проекта. Игрокам придется привыкать к более мощным и здоровым врагам, а значит, и действовать на первых порах нужно будет осторожно, привыкая к геймплею и окружающему миру.

Кооператив всегда был одной из сильных сторон Gears of War. В этом отношении в Judgment мало что изменится — сюжетную кампанию позволяется пройти вместе с друзьями, причем в вашей команде может быть до четырех человек. Если же столько знакомых набрать не удалось, управление некоторыми членами отряда возьмет на себя искусственный интеллект.

Главным героем является Дэймон Бэйрд, а также его солдаты — члены отряда Кило. Судьба Дэймона и его людей складывается трагически: они были обвинены в измене, а также в краже экспериментального оружия. Надеемся, нам дадут возможность повоевать с саранчой с помощью данной пушки.

Итак, у нас четверо разноплановых персонажей, причем один из воинов — девушка. Игрокам предстоит сделать из четверки слаженную команду, в которой каждый находится на своем месте, где бойцы не геройствуют, а прикрывают друг другу спину во время жарких баталий. И очень отрадно видеть, что People Can Fly сохраняет веру в кооперативный режим, уделяя его проработке довольно много времени.





Почему главной "звездой" Judgement является именно Дэймон Бэйрд? Все просто — разработчики полагают, что ему было уделено очень мало внимания в Gears of War 3. Правильность выбора подтвердилась благодаря данным опроса компании Microsoft — он показал, что Бэйрд является одним из самых любимых персонажей для игроков. В отряд Кило, помимо Дэймона, также войдут Августус Коул, Гэррон Падук и София Хэндрикс.



Что же до других действующих лиц, помимо главных героев — слухи утверждают, что в проекте непременно засветится и молодой Маркус Феникс, еще без опыта "отсидки" в тюрьме. Однако про сюжетный режим сейчас известно не очень много именно потому, что сюжетная кампания, пускай даже "кооперативная" — это всего лишь интересное дополнение к основному режиму игры, то есть мультиплееру. И вот о нем уже разработчики говорят намного охотнее.

Игрок против игрока

По задумке People Can Fly, именно мультиплеер Gears of War: Judgment должен обеспечить проекту высокую степень реиграбельности. Один из новых многопользовательских режимов носит название Overrun, в нем одновременно могут принимать участие до 10 персонажей. Они делятся на две команды, по 5 человек в каждой, причем одни игроки будут управлять воинами-людьми, тогда как другие станут монстрами — саранчой. Локусты уничтожают определенные объекты на игровых локациях, люди же защищают их. После первой схватки уже все происходит наоборот.

Интересно, что у инопланетян и людей разные классы бойцов — придется приноравливаться к стилю игры как за человека, так и за монстра, у всех есть свои особенности.

Наиболее интересны, конечно же, локусты — и в самом деле, где нам еще сыграть за саранчу, как не в мультиплеере? Зверинец тут представлен знатный — в качестве "средств поддержки" используются гигантские пауки и существа, похожие на гусениц. Один из классов, гренадир, увешан гранатами, хотя, думается, и в ближнем бою эти суровые ребята не растеряются. Но все-таки взрывчатка у локустов в особенных почестях: есть даже класс маленьких существ, тикеров, которые, обмотавшись зарядами, подрывают укрепления людей. Кантусы — местные варианты медиков, а вретчи умеют очень громко кричать, оглушая врагов своим голосом.

У воинов-людей представлено всего четыре класса. Наш главный герой расстреливает врагов из дробовика. За некое оружие ближнего боя наверняка сможет сойти газовая горелка Дэймона, но все-таки основное назначение у нее несколько другое — используется она для починки укреплений. Также именно Бэйрд размещает по периметру автоматические пулеметы, которые при их грамотной расстановке смогут доставить саранче множество неприятностей.

София Хэндрикс оказывает первую помощь раненым товарищам. Забавно, что у девушки на вооружении имеются гранаты с каким-то лечебным газом. Очевидно, вещество наркотическое, поскольку вдохнув его, воины очень быстро возвращаются к жизни. Августус Коул — типичный штурмовик, нагруженный автоматом, гранатометом, еще и таскающий с собой боеприпасы. Наконец, четвертый класс представлен снайпером Падуком. Одна из особенностей этого стрелка — умение забираться на такие вышки, куда дорога другим персонажам закрыта.

Как мы видим, разработчики создали совершенно разные по набору классов команды. И, тем не менее, пока кажется, что сбалансированы они прекрасно, у каждого из перечисленных классов, что человеческих, что "инопланетных", есть сильные и слабые стороны.

Один из мультиплеерных режимов игры получил название Free-For-All. Тут все просто — никаких команд, только одиночки, каждый воюет исключительно сам за себя. Подробнее об этом режиме разработчики наверняка расскажут ближе к релизу проекта.

Подводя итог, отметим, что у People Can Fly получается нечто по-настоящему интересное. Новые разработчики, очевидно, настроены обновить линейку Gears of War — не переплюнуть оригинал, но сделать свой запоминающийся проект в популярной вселенной. Пожелаем же им удачи.



Есть контакт!

Жанр: тактическая пошаговая стратегия, экономическая стратегия
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Firaxis Games
Издатель: 2K Games
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия X-COM, Incubation: Time Is Running Out, серия Jagged Alliance
Мультиплеер: Интернет
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo с тактовой частотой 2,4 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800GT с 512 Мб ОЗУ; 20 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: http://www.xcom.com/enemyunknown/


Штурм корабля пришельцев – ответственное мероприятие. Если его неправильно спланировать, то можно недосчитаться бойцов по окончании миссии.

XCOM: Enemy Unknown

По правилам хорошего тона, рецензии на игры вроде XCOM: Enemy Unknown должны начинаться с занимательного экскурса в историю и подробного пояснения, почему же оригинал такой уникальный и замечательный, и почему каждый должен в него обязательно поиграть (хотя это вроде как и так все понимают). Мы сейчас не будем говорить о том, как так получилось, что крупный издатель в здравом рассудке решил выпустить в 2012 году тактическую пошаговую стратегию, корни которой уходят в дико хардкорную PC-игру из девяностых. Тут дело в другом: команде Сида Мейера, которая, в принципе, делает одни из самых лучших стратегий в этом мире, удалось достичь невозможного. Идеологически новый XCOM не сильно отличается от своего прародителя 1994 года: тут действуют такие же правила и установки, что и 18 лет назад. Зато теперь защищать Землю от инопланетной угрозы могут не только гики, получающие специфическое удовольствие, когда выстраивают скрупулезную схему действий под названием "чтоб ни одно очко не пропало даром!", но и вполне адекватные люди, искренне любящие хорошие игры.

Поэтому если вы считали turn-based-тактики очень скучным и непонятным занятием, то можете смело отбросить эти мысли — новый XCOM элегантно сочетает в себе простоту освоения и необычайное внимание к деталям. Разобраться в механике можно примерно за час, что для тактических стратегий почти уникальный случай, а комфортно играть получится и на геймпаде. Однако, при всей своей дружелюбности, игра обладает многими качествами, не свойственными современным блокбастерам. К примеру, здесь ни в коем случае нельзя халатно относиться к любым своим действиям, будь то перебежка к укрытию или апгрейд базы. Потому что каждое ваше необдуманное решение может не самым лучшим образом аукнуться через некоторое время игры.

Комнатная температура

События XCOM: Enemy Unknown разворачиваются в ближайшем будущем, в 2015 году, когда появилась прямая угроза со стороны инопланетной цивилизации. По всему миру начинают пропадать люди, в небе все чаще появляются странные летающие объекты, но это совсем не значит, что дни существования планеты сочтены. Правительства всех стран мира создают особое подразделение специально для борьбы с инопланетными захватчиками. В него входят лучшие ученые, инженеры и солдаты со всего мира, в недрах секретной базы проводятся эксперименты и совершаются открытия, которые значительно двигают науку вперед, хотя, что там говорить, в итоге все равно получается оружие.

Впрочем, сюжет в XCOM особо не важен, а весь этот пафос про спасение планеты — так, для галочки. Первостепенное значение имеет геймплей, который состоит из двух равных компонентов: глобальной стратегии и пошаговой тактики. Причем каждый из них достаточно проработан, чтобы затянуть с головой на пару недель. В первом случае мы обустраиваем базу, препарируем чужих, исследуем внеземные технологии, создаем прототипы лазерного оружия и всячески стараемся, чтобы население планеты не паниковало, когда их родственников утаскивают инопланетяне. А уже непосредственно на поле боя, в пошаговом режиме, расщепляем пришельцев на атомы новеньким экспериментальным оружием.

Авторам удалось воссоздать тот самый дух неопределенности, когда Скайрейнджер приземлялся на незнакомой территории, и из него выбегали закованные в броню пехотинцы, в надежде лоб в лоб столкнуться с врагом, но того скрывал "туман войны", и не было понятно, откуда ждать удар. Здесь примерно то же самое: сразу после начала миссии бойцы осторожно перебегают от укрытия к укрытию, пока игрок просчитывает в уме возможные варианты развития событий. Появятся ли противники из-за того нагромождения ящиков? Или они засели где-нибудь рядом с горящей цистерной? Или вообще пришельцы облюбовали крышу вон того склада? И все это делается лишь для того, чтобы через секунду из-за угла появилась парочка мутонов, и вы, отводя единственного снайпера в команде в безопасное место, наткнулись на группу сектоидов, оставив солдата абсолютно беззащитным. Элемент неожиданности — один из главных составляющих элементов оригинального X-COM — бережно перенесен Firaxis в ремейк.

Компактное размещение

Удивительно, но, несмотря на неторопливый, по сути, жанр, в игре постоянно что-то происходит. В Германии и США инопланетяне похищают людей, Африка требует продажу трофейных деталей корабля чужих, над Россией замечен НЛО, а Индия и Австралия отказываются финансировать программу по защите планеты от угрозы из космоса — и все это укладывается в какие-то десять минут геймплея. Только мы успели перевооружить истребители и создать новую броню для солдат, как уже в следующую секунду оказываемся на поле боя под огнем пришельцев. XCOM создает какое-то умопомрачительное количество неожиданных ситуаций, постоянно ставя игрока в затруднительное положение. Никогда не знаешь наверняка, что важнее в конкретный момент: потратиться на спутник, чтобы отслеживать перемещения вражеских летательных аппаратов, или построить новую лабораторию, укомплектовать десантную команду дорогим обмундированием или инвестировать в производство мощных пушек для авиации.

При этом все решения имеют последствия, которые могут дать о себе знать как через пять минут, так и через час. Например, своевременно не отправили в азиатский регион несколько истребителей? На Китай и Японию нападут инопланетяне, паника в этих странах достигнет критической отметки, и правительства решат выйти из Совета. А ведь всего этого можно избежать, если не заниматься опрометчивым строительством электростанции, а просто купить два перехватчика.

Очень часто игра сама подкидывает ситуации, где нужно сделать выбор. Как правило, враги одновременно нападают на три случайные страны, и поскольку в нашем распоряжении только одна база, а следовательно, и один Скайрейнджер (что очень грустно), то и отправиться можно лишь на одно задание. В тех районах, которые мы систематически игнорируем, со временем повышается уровень беспокойства населения, что не предвещает ровным счетом ничего хорошего.

Пошаговая инструкция

Вместе с тем, новый XCOM более дружелюбен к игроку, чем оригинал. В большей степени это проявляется в режиме пошаговых боев. Теперь максимальное количество наемников в группе составляет шесть человек, что сразу же повышает значимость каждого из них и в то же время сильно упрощает координацию действий: уже не приходится тратить уйму времени, чтобы просто переместить весь отряд в нужное место. Плюс отпала необходимость обращать внимание на каждый чих своих подчиненных: ход делится на две фазы, и за это время можно, скажем, спокойно подбежать к укрытию и выстрелить по противнику. И это нисколько не подрывает основ оригинального геймплея: просто если раньше для выстрела бойцу требовалось подойти к углу какого-нибудь здания, повернуться в сторону врага, присесть и выбрать тип стрельбы, то сейчас большая часть этих нудных действий происходит автоматически.

Однако при всем своем лоске XCOM особо не церемонится с игроком: если ваши опытные бойцы получили тяжелые ранения на задании, то в случае внезапного нападения отстаивать интересы Земли придется зеленым новобранцам, для которых это будет первый — а для многих последний, — бой в жизни. Поэтому бывалые вояки тут ценятся на вес золота, тем более что каждый солдат, принимая участие в операциях, получает опыт и растет в уровнях. Firaxis придумала простенькую ролевую систему, разделив всех наемников на четыре класса: снайпер, штурмовик, тяжелый пехотинец и боец поддержки. Каждый из них обладает своими собственными навыками и вооружением.

Разумеется, в рамках одной рецензии очень сложно описать все мелочи, которые превращают XCOM: Enemy Unknown в важную игру. Мы часто говорим, что пошаговые стратегии — это только "для своих", что люди со стороны вообще не поймут, что там происходит и куда именно нужно смотреть. Обычно тот, кто увидел интерфейс среднестатистического проекта жанра, переживает шок и выключает игру, больше никогда не возвращаясь к подобному медиапродукту. С новым XCOM все по-другому: это стратегия, в которой комфортно себя чувствовать могут любые игроки, независимо от возраста, интересов и вероисповедания. А еще это тот самый случай, когда можно раз и навсегда прояснить ситуацию: нравятся ли вам turn-based-тактики или нет.

Обзор написан по PC-версии игры
Александр Михно


Как и в оригинале, вы будете знать всех своих солдат поименно. А смерть одного из них — это настоящая драма.


Разрушаемые декорации позволяют при помощи всего одного солдата и одного выстрела из гранатомета уничтожить группу пришельцев, просто саданув из базуки в стену.

РАДОСТИ:

Глубокий игровой процесс
На высоком уровне сложности игра все так же хардкорна
Приятная графика

ГАДОСТИ:

В нашем распоряжении всего одна база
Технические огрехи

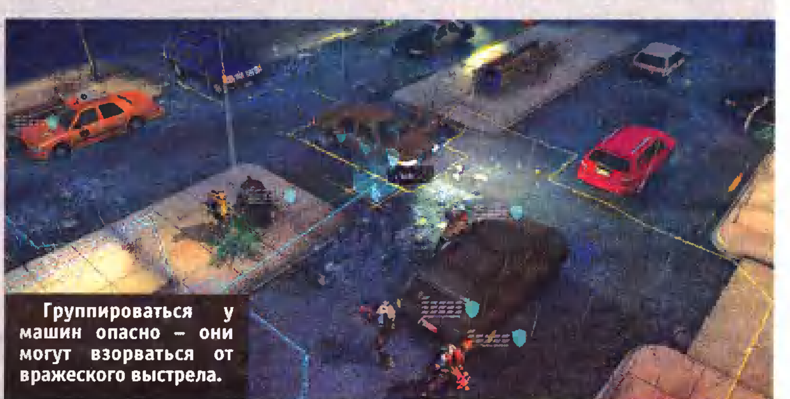
ВЫВОД:

Замечательный ремейк отличной игры, в котором не просто растянуты текстуры и добавлена аббревиатура "HD" в название. Это скорее грамотное творческое переосмысление классики. Прям Black Mesa от мира пошаговых стратегий. Только лучше.

ОЦЕНКА:

9.0

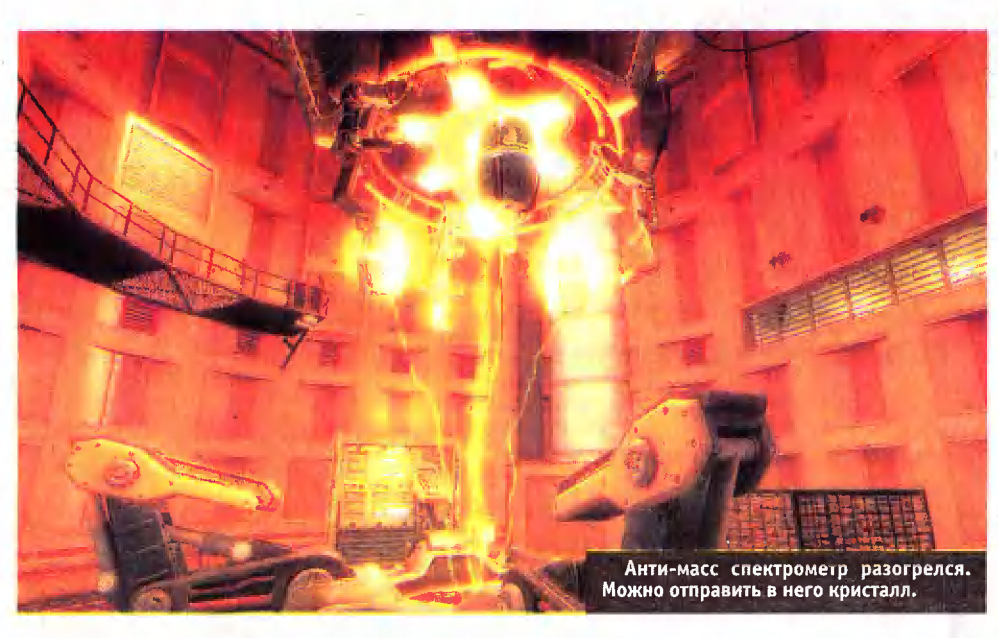

Игра очень любит показывать смертельный выстрел крупным планом. Если что, эту функцию можно убрать.


Группироваться у машин опасно – они могут взорваться от вражеского выстрела.

Такие проекты, как первый Half-Life, не стареют. К ним всегда приятно вернуться и вспомнить зарю компьютерных развлечений, когда начали сформировываться основные их принципы и постулаты. Думается, многим фанатам оригинальной игры и не требовалось ее переиздание. Тем не менее, в год выхода Half-Life 2, когда не успел еще утихнуть восторг от нового произведения, команда независимых разработчиков — фанатов — объявила о возрождении первой части на Source Engine. Предполагалось сделать не ту поделку на скорую руку, которой оказалась официальная Half-Life: Source. Команда задалась благородной целью выжать все соки из технического кода Source, создав идеальный "полураспад".

Black Mesa

Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC
Разработчик/издатель: Black Mesa Team
Похожие игры: серия Half-Life, серия Quake, серия Doom, серия Far Cry, серия Unreal
Мультиплеер: в разработке
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4 3.0 ГГц, 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon 9600 или NVidia GeForce 6600 с поддержкой шейдеров версии 2.0, 8 Гб свободного места на жестком диске, установленный Free Source SDK или любая игра на Source Engine
Оптимальные системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo 2.4 ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon X1600 или NVidia GeForce 7600 с поддержкой шейдеров версии 3.0, 8 Гб свободного места на жестком диске, установленный Free Source SDK или любая игра на Source Engine
Возрастной рейтинг ESRB: Not rated
Официальный сайт игры: http://www.blackmesasource.com



Анти-масс спектрометр разогрелся. Можно отправить в него кристалл.

Правительство задействовало весомые силы — значит, все действительно серьезно.

Страсти по поводу Black Mesa закипели не хуже, чем по Half-Life 2. За время разработки уже по традиции украли альфа-версию игры, нетерпеливые фанаты сыпали то угрозами, то сулили денежный куш за скорейший выход игры. Даже в творческом коллективе произошел раскол на фоне того, что стоит показывать журналистам, а что нет.

Релиз не раз переносился, надо сказать, это пошло только на пользу игре, так как Source постоянно обновлялся, и в Black Mesa мы видим его максимальное развитие. Наконец, 1 сентября 2012 года был запущен обратный отсчет, и через две недели свет увидел долгожданный ремейк. И абсолютно бесплатно: разработчики сами выложили игру на торренты!

От слов — к делу. По причине данного экстраординарного события в мире игр, редакция ВР отправила специального корреспондента в альтернативный мир Земли, подвергшейся инопланетному захвату. Он посетил повстанческую базу Белая Роща, где был удостоен чести ознакомиться с письменными воспоминаниями местного светилы, Исаака Кляйнера, и посетить первое занятие курса боевой и экстремальной подготовки, проводимое бывшим охранником Черной Мезы — Барни Калхауном.

Мемуары доктора физических наук Исаака Кляйнера

Ну, вот еще один день на нашей базе Сопротивления в Белой Роще подошел к концу. Дел было немного. Магнуссон меня сильно не донимал, он все возился со своими "магнуссончиками" — бомбами-липучками, ну а я лишний раз запустил тест базы данных на ошибки и сидел в кресле, попивая кофе (запасы его, кстати, уже на исходе), поглаживая Ламарр и читая свой любимый том квантовой физики. Сейчас вечер, и я, наконец, когда никто не мешает, могу заняться своими мемуарами. Сегодня мне хочется написать об одной программе, которую давеча изучил на своем компьютере. Ее принес Барни — сказал, что мне будет интересно с ней ознакомиться. Знаете, я остался очень доволен, ведь это оказалась новая виртуальная игровая реконструкция инцидента в Черной Мезе.

Черная Меза

Я очень скучаю по работе в Черной Мезе. По нашему дружному коллективу — собранию без преувеличения бриллиантов научной мысли. Теперь всего этого нет. Ладно пришельцы, но и военные хорошенько прошлись по нашему комплексу всеми возможными видами боевой техники. Даже не знаю, сможем ли мы когда-нибудь увидеть, что там осталось. Эх, Илай, дружище, как же мне не хватает наших бесед! Ведь у нас было столько часов увлекательной совместной работы!

Черная Меза — не просто место научной деятельности и великих инноваций в сфере физики, биологии и химии. Это настоящий дом для людей, решивших целиком отдать себя науке. Мы работали, находясь в толще горных образований, в полнейшей изоляции от посторонних досужих глаз. И если американский народ свято верил в Зону 51, то Черная Меза могла по праву именоваться "Зоной 52". Это полностью автономный техногенный организм, включавший в себя научную, рабочую и рекреационную зоны. Тут было свое руководство, своя политика, свои фавориты, практически свое государство. Безопасность работы и жизни обеспечивались новейшими автоматизированными системами охраны и жизнеобеспечения, а также внутриструктурным защитным подразделением в лице высококвалифицированных профессионалов.

Непредвиденные последствия

К счастью или сожалению, на данный момент трудно подготовить человека, занимающегося радикальной наукой, к непредвиденным последствиям. С этой целью и были созданы виртуальные игровые репродукции инцидента в Черной Мезе, а позже и в City 17.

Первая из них, носящая имя Half-Life, в силу технической ограниченности имела схематичный характер, что передавало суть проблемы, но не приносило ощущений, испытываемых субъектом, неволей оказавшимся ответственным за решение хода событий.

Позже на основе военных действий, связанных с вторжением на Землю захватчиков Combine, были созданы виртуальные симуляции, имевшие более совершенную визуальную оболочку и разыгрывавшие настоящий футуристический боевик на основе событий, которые касались деятельности земного Сопротивления и такой важной фигуры, как Гордон Фримен. Являясь первоначально обычным научным сотрудником и имея лишь третий уровень доступа в Черной Мезе, он получил свободный приоритет реагирования на складывающиеся обстоятельства, что позволило ему быть весьма эффективным агентом как в Мезе, так и после Семичасовой войны.

Я всегда поражался, как некоторые люди могут сочетать в себе весьма противоречивые качества. Знакомство с Гордоном Фрименом совершенно убедило меня в полном невежестве этого, с позволения сказать, ученого. Тут я абсолютно солидарен с высказываниями Брина, что этот горе-ученый, каким-то чудом защитивший докторскую диссертацию, ломает все, что попадется под руку. Взять хотя бы ту микроволновку в нашем кафе.

Тем не менее, какой-то неизвестный покровитель (G-Man?) продвинул Гордона, и его взяли к нам. Фримен отличался от обычного лабораторного работника неплохой физической подготовкой, вот его и выбрали для непосредственного участия в эксперименте с анти-масс спектрометром. Кто ж знал, что его совсем ненаучные методы в итоге весьма ему пригодились, когда открылся неконтролируемый проход в мир Xen.

Контакт

Конечно, тот день мне не забыть никогда. Первая игровая реконструкция инцидента была весьма подробной. Но техническая ограниченность сказывалась на ее качестве. Окружающий мир, предметы и персонажи были словно из фанеры. Разнообразием они тоже не блистали: лично меня коробило, что повсюду ходят десятки "докторов Кляйнеров".

На рынке конкуренции

Успех Black Mesa Team не остался незамеченным. Еще одна группа фанатов Half-Life — Tripmine Studio — уже выложила в интернет свои наработки по переизданию двух официальных дополнений к первой Half-Life: Blue Shift и Opposing Force. Новые постановки на Source Engine получили названия Guard Duty и Operation Black Mesa соответственно. В первой игре пойдет речь о народном любимце Барни Калхауне и его злоключениях в Черной Мезе, второй проект даст нам шанс посмотреть на события инцидента из глаз спецназовца Шепарда. Разработчики собираются достоверно воссоздать эти дополнения. Естественно, для запуска будет требоваться Sourse SDK.



Против гаргантюа даже гранатомет не помог бы. Тут нужен артобстрел.


Электростанция Черной Мезы — грандиозное техногенное сооружение.

Эта игра — совсем другое дело. Я действительно восхищен качеством проработки. У разработчиков получилось создать ту самую Черную Мезу — уж мне-то вы поверьте, я там много проработал.

Нам дают прогуляться по еще мирным офисам и лабораториям, посмотреть на кипящую умственную и практическую деятельность экспериментов, что-то потрогать, а что-то (в стиле Гордона) испортить. Да, ведь Фримен у нас главное действующее лицо — он всегда на передовой.

Глядя на созданных в виртуальности людей, действительно веришь, что они живые, а не просто картонные болванчики. Персонажи занимаются работой, спорят, шутят, ссорятся, делают замечания, чтобы не мешался под ногами, и все это без фальши.

Побегав по лабораториям и облачившись в защитный костюм системы H.E.V., приступаем непосредственно к эксперименту с кристаллом. Вид работающего анти-масс спектрометра заставил мое сердце биться чаще: эта сцена величественна и красива, жаль, что в итоге из-за нее все и началось.

Последствия эксперимента одновременно и захватывают, и заставляют опечалиться. Вокруг начинает твориться беспорядок, ученые и охранники пытаются избежать гибели от рушащихся конструкций и инопланетных тварей. Кто-то делает умирающему массаж сердца, где-то группа ученых разбивается в падающем лифте. Тут уже не просто игра и развлечение или компьютерная симуляция тех событий — тут настоящая драма, пусть с большей частью эпизодичными, но такими человечными персонажами, оказавшимися в ловушке и не желающими погибать. Такие жизненные сценки встречаются практически всю игру, особенно в офисах. Например, любого дееспособного охранника можно взять с собой в компанию и, что забавно, я собрал отряд из восьми человек, сопровождавших меня до лифта. И вели они себя весьма адекватно, изредка даже переговариваясь между собой. Вызвала улыбку сцена с двумя учеными — девушкой и мужчиной. Когда находишь их вдвоем в офисе, мужчина озабоченно осведомляется: “Боже! Что они подумают, найдя нас здесь наедине!”

Большую же часть игры все-таки придется сражаться с инопланетными захватчиками и спецназом в одиночестве. Не сразу я преодолел брезгливость, когда оружие и руки заляпали брызги от первых врагов. Как бы я ни любил своего безобидного питомца Ламарр, но было отвратительно смотреть, что его сородичи творили с моими коллегами.

Размеры нашего комплекса воистину поражают. Я, конечно, знал, что Черная Меза — большая организация, но когда видишь все это воочию, да еще сам принимаешь участие во всей истории, — дух захватывает!

Бедному Гордону пришлось побывать во всех грязных местах и нечистотах, которые можно вообразить. Он, оказывается, прошелся по всем нашим коммуникациям — от коллекторов до перерабатывающей фабрики и биологических лабораторий. При этом купание в сточной воде — просто сказка, по сравнению с погружением в воды очистных сооружений и радиоактивную жижу. Хорошо, что мы снабдили его нашей разработкой H.E.V. Непонятно только, почему голос системы жизнеобеспечения в данной реконструкции молчит. А я столько времени потратил на его калибровку!

Остаться в живых

Я полагаю, наш инструктор по военной и экстремальной подготовке Барни уже оценил ценность данного проекта для своих дисциплин. На высоком уровне сложности тут действительно надо выживать. Не переть сломя голову на рожон, а грамотно продумывать шаги, учитывая сильные и слабые стороны противника.

Повстречаться придется практически со всем многообразием фауны мира Xen — от такой мелочи, как хэдкрабы и хаундаи, до элитных инопланетных бойцов — грантов и гаргантюа. Запомнились неуловимые девушки-ассасины с повышенным метаболизмом веществ. Устройства для прыжков на их ногах заставляют задуматься, с какими целями вели похожие разработки наши конкуренты из Aperture. Что ж, они сполна отыгрались на нашем горе.

Особым препятствием на пути к спасению из комплекса стали американские спецназовцы — те еще ребята. Наши коллеги-ученые встречали их как спасителей, а военные получили приказ всех и вся уничтожить. Неестественное брюзжание сквозь противогаз и рацию не раз заставит посильнее сжать рукоять оружия и выбрать экземпляр помощнее. Ладно, разбор боевки оставлю Барни и его курсантам. От себя только добавлю, что при всем моем отвращении к солдафонам, стоит сказать, что они тоже всего лишь люди, брошенные в мясорубку боевых действий. Так, перед входом в одну из дверей я невольно подслушал размышления вслух одного сержанта: “Фримен... Кто такой этот Фримен? Я не знаю. Я знаю лишь, что он убивает моих бойцов. Он уже много их убил. Он поплатится за это!”

Кстати, вот смотришь на действия Гордона, и неволей задаешься вопросом: он что — супермен? Как один человек укладывает штабелями инопланетян и специально обученных бойцов? Хотя тут, видимо, преувеличение со стороны разработчиков. Ну как можно сразу носить с собой четырнадцать видов оружия плюс боеприпасы?! Что ж, зато Барни сможет наглядно все продемонстрировать нашим новобранцам.

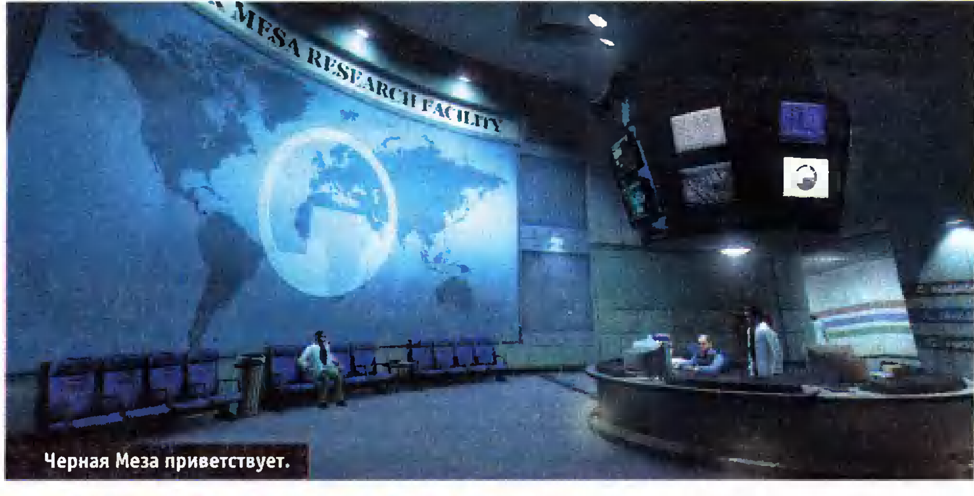
Кроме того, этот проект на порядок более жестокий, чем предыдущие. В первой части присутствовало расчленение тел персонажей, но это не выглядело так правдиво. Тут же всего этого в полной мере и порой даже чересчур. Умело выпустив ракету в толпу врагов, ожидайте соответствующего нелицеприятного результата.

Беготня и стрельба разбавлены моментами, когда надо задействовать логику. Это и просто поиск правильного рычага или вентиля, и даже упражнение в акробатике, особенно на очистных сооружениях, когда надо прыгать по движущимся элементам конвейера. Возросшая интерактивность позволила добавить пару физических головоломок, отсутствующих в первой части. Периодически приходится приводить в действие целые системы — всякие энергетические генераторы или вовсе заниматься включением главного реактора и порталов лямбда-комплекса.

Развлечения ради в проекте есть система достижений — вполне неплохой стимул переиграть отдельные моменты игры, чтобы заработать еще одну “медальку”. Самые оригинальные — это задания типа “скорми пять хедкрабов барнаклу”, “утони в охлаждающей жидкости реактора”, “отправь в Xen спрятанную шляпу”. Больше всего запомнилось, правда, задание “сомнительная этика” в соответствующей главе, когда нам в биологических лабораториях предлагают провести испытания над подопытными инопланетными существами. Вообще, эти уровни раскрывают всю подноготную исследований в Черной Мезе. Многие ругают Гордона, мол, он открыл портал в Xen. Как бы ни так! В биологических лабораториях давно велись опыты над чужеродной фауной, и даже был воссоздан кусочек природы Xen, значит, порталы туда уже были открыты, и кристалл не упал к нам с метеоритом, а доставлен из другого мира. Вот вам и сомнительная этика.

В целом, могу сказать, что редко какая книга в последнее время меня увлекала, как эта виртуальная реконструкция событий, к которым я и мои друзья имеем непосредственное отношение. Приятно, что это не сухое воспроизведение истории, а вполне апеллирующее к чувствам произведение. И тут невероятно красивая музыка! Парень, значащийся в титрах под именем Джоэль Нильсен, написал произведения, звучанием которых я собираюсь еще не раз насладиться на досуге. Получилось самобытно и вполне соответствует происходящему на экране. Вот не думал, что появится музыка, под которую я смогу с теплотой вспомнить про безвозвратно ушедшее время. Одно лишь замечание: звукорежиссер немного прогадал. Достоинств самих композиций это не уменьшает, но когда в комнате с растяжками, где надо медленно и аккуратно передвигаться, начинает звучать бодренький мотивчик, руки как-то сами дергаются и все взлетает на воздух. Нервирует.

Огорчает и то, что это не полный вариант тех событий. Все обрывается на кульминационном моменте, оставляя лишь надпись на черном экране: “ожидание дополнительных данных”. Жаль. Очень надеюсь, что Барни скоро меня порадует обновленными приключениями Гордона в мире Xen. Очень уж хочется увидеть это воочию, а то Гордон такой молчун — от него толковых рассказов не дождешься.



Черная Меза приветствует.


Что ж, дело за малым: отправиться в Xen и остановить инопланетную инвазию.

РАДОСТИ:

Тот самый “полураспад” — и все при нем, а большего и не надо

ГАДОСТИ:

Местами совсем мелкие недочеты
Кому-то геймплей покажется архаичным
Для прохождения доступна не вся история

ВЫВОД:

Доктор Кляйнер рекомендует, и с ним нельзя не согласиться. Перед нами прекрасное переиздание старой доброй истории в новой оболочке с иным уровнем погружения. Захватывающая интерактивная научно-фантастическая драма с простыми людьми в главных ролях. От вполне заслуженной десятки Black Mesa отделяют лишь мелкие шероховатости. Видно, что игра делалась с любовью. Black Mesa Team посвятила свой проект светлой памяти некой Джесси Вингерт. Что ж, такое произведение не стыдно кому-то посвятить.

ОЦЕНКА:

9.6



Географическая справка

Место действия игры не такое уж и вымышленное. Хотя разработчики из Valve не брали его изначально как прототип, а название сценарист придумывал сам, иронией судьбы они попали в точку.

Блэк-Меза (англ. Black Mesa) — столовая гора, расположенная на северо-западе штата Оклахома, район Панхэндл, на границе штатов Нью-Мехико и Колорадо. Меза — столовая гора, то есть гора с плоской вершиной. Такие возвышения характерны для запада США и ранее использовались индейцами как места поселений.

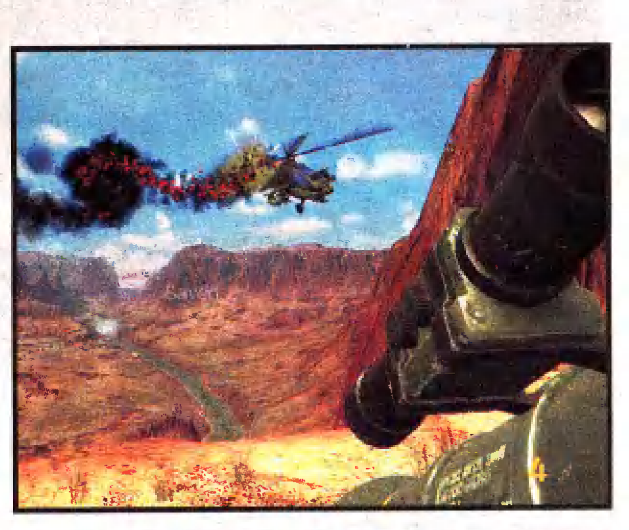
Есть предположение, что в игре применялись виды, снятые в американском национальном парке “Долина монументов”, расположенном на территории штатов Аризона и Юта. Об этом можно судить по фотографии, весьма напоминающей местность, воссозданную в игре.

Автор мемуаров: Исаак Кляйнер
Оформил с его разрешения в виде статьи MDL

Военная подготовка

Исторический экскурс по противникам, встречавшимся в комплексе Черная Меза

Здравия желаю, товарищи новобранцы! Я приветствую вас на курсе военной и экстремальной подготовки для бойцов Сопротивления! Я ваш преподаватель, ветеран инцидента в Черной Мезе, Семичасовой войны и военных действий в City 17, Барни Калхаун. Сегодня наше первое занятие, начнется оно с истории. Кто сказал "скучно"? Я вам такое расскажу, не соскучитесь, может, еще передумаете и на кухню барнаклов шинковать пойдете. Так вот, сейчас я кратко и понятно расскажу про основные виды противников, техники и оружия, знакомых по инциденту в Черной Мезе. Позже выдам всем по игровой копии тех событий, и каждый из вас пройдет ее. В конце сдадите зачет по истории. Эй ты! Да, ты — на последнем ряду, хватит хрустеть чипсами из хэдкраба, настрой свои локаторы, достань бинокль и пялься на монитор! Вот так! Я научу вас Сопротивление любить.



Итак, первый противник, с которым пришлось столкнуться людям в Черной Мезе — хедкраб.

Хедкраб — паразитическая личинка более крупных инопланетных особей, типа "Большой Мамочки", питающаяся мозгами своих жертв. Эти маленькие паучки облюбовали человеческие головы, съедая мозг и подчиняя себе тело жертвы. Сильной опасности не представляют, но когда их много — стоит задуматься о быстроте реакции.

Средство терминации: можете хоть с ракетницы в них стрелять, но лучше оставить для них пистолет или монтировку — дешево и сердито.

Зомби — актуальны и в наше время, являются порабощенными хэдкрабами людьми. Да, придется преодолевать брезгливость, что это мог быть твой товарищ по военной подготовке, теперь нечленораздельно что-то мычащий. Зомби из Черной Мезы медлительны и при должной сноровке быстро обезвреживаются. Только внимательнее — стреляя по телу, вы рискуете освободить хедкраба на голове.

Средство терминации: направленный выстрел из дробовика или револьвера прямо промеж болтающихся на голове хедкрабьих лапок.

Барнаклы. Ну, это классика нашего зверинца. Зверюшки, облюбовавшие потолки и считающие себя самыми умными, поскольку сбрасывают вниз свой длинный липкий язык в надежде, что кто-нибудь попадется. Иногда могут выделять скользкий секрет. Тем не менее, зевак, типа парня с чипсами на последнем ряду, барнаклы скушают за милую душу.

Средство терминации: Можете расстрелять из чего угодно, но мое мнение — скормите им гранату. Или можете полихачить, сев на язык и, подъехав к барнаклу, пустить в ход монтировку. Только с высотой не прогадайте. Известно также, что ученые из Черной Мезы научились использовать их как оружие, жаль у нас сейчас такого нет.

Вортигонты. Не смотрите так на меня! Да, сейчас они наши друзья, а тогда, будучи рабами нихиланта, они атаковали нас, и весьма успешно. Имея способность генерировать электрические разряды, являются быстрыми и опасными противниками.

Средство терминации: Снимайте их из арбалета на безопасном расстоянии. Правда, тут уже нужны твердые руки и меткость снайпера. Если ни тем, ни другим не обладаете, хороший вариант — кислотница, прототип пушки Гаусса, или пылесос — глюонная пушка. Только это весьма редкие экземпляры, к тому же кислотница имеет недостаток: перегревается в альтернативном режиме, разряжаясь на своего пользователя. Но если подобного оружия нет, то арбалет или дробовик — самые оптимальные варианты.

Хаундаи. О, это мои любимцы — настоящие милахи. Почему Кляйнер не придумал, как их раздобыть и приручить. Я бы завел себе такого. Внешне это собаковидные существа на трех ногах и с множеством глаз на голове без шеи. По бокам имеют голубые полосы, которые отнюдь не для красоты — они генерируют направленное ультразвуковое поле поражающей силы. Поодиночке трусливы, группами с яростью бросаются в атаку. Свое месторасположение выдают коротким повизгиванием.

Средство терминации: Дробовик. На самом деле, единственный хороший вариант — под дробью мрут, как мухи.



Бульсквиды. Удивительные существа. Внешне это помесь крокодила, свиньи и осьминога. Отставить смех! Плюются на большое расстояние кислотой, и достаточно пары попаданий для встречи с праотцами.

Средство терминации: Лучше всего арбалет, кислотница, подствольная граната из MP5 или простая "лимонка". В общем, мощное дальнобойное оружие и активный уход из зоны поражения плевка.

Ихтиозавры. Будьте осторожны, когда купаетесь в нашем озере — там живет один. Это весьма милая рыбка, кстати, ничего такая на вкус. Но не исключено, что и вы ей придетесь по вкусу, если полезете, куда не надо. В Черной Мезе этих тварей хватало в водных коммуникациях.

Средство терминации: Поохотьтесь на эту "селедку" с кислотницей. В новой игровой реконструкции за это достижение дают.

Гранты. Скажите спасибо высшим силам, что вы вряд ли столкнетесь с этими парнями сегодня. Мощная груда мышц, облаченная в броню внеземного состава, имеющая острые копыта и жучиную матку на руке в качестве оружия.

Средство терминации: Сумеете попасть в оголенную часть тела — используйте арбалет. Но 100% гарантию дам лишь на кислотницу, пылесос и ракетницу. Кстати, Гордон использовал трофейное оружие, снятое с грантов — жучиную матку. Интересный экземпляр, один хранится у нас в музее. Можете опробовать, если рискнете засунуть руку в полость ассимиляции.



Гаргантюа. Я уж и не знаю, какими словами описать это чудище. Видели пса Алекс? Так вот, эта верзила в два раза больше, и очень агрессивная. Поступь этого гиганта практически сбивает с ног. Передние конечности извергают потоки синего пламени.

Средство терминации: Ну, ребята, если такого симпатягу еще раз занесет к нам — тренируйте ноги в беге на длинные дистанции. В Черной Мезе его смогли одолеть лишь с помощью направленного электроразряда мощностью несколько тысяч вольт, и второй раз — артобстрелом.

Тентакль. Была такая дрянь — заполонила ракетный отсек в Черной Мезе. Три головы с мощными клювами не давали прохода нашему герою в оранжевом костюме. Что ж, он провел для них внеплановый запуск ракетного двигателя.

Следующих особей я называю **головастиками** — встречались в лямбда-комплексе в помещении телепорта. Это разумные летающие существа из инопланетной элиты. Явились, когда Гордон собирался прыгнуть в телепорт, и пытались его остановить. Не получилось, Фримен умеет обращаться с оружием.

На закуску — **снарки.** Маленькие красные жучки, обитающие группами, больно кусающиеся и склонные к суициду методом самодетонации. Гордон, правда, сумел их приручить и использовал вместо оружия. Только на своих из мира Xen снарки не нападают.

Пока это все инопланетные твари, встречающиеся в новой игровой реконструкции. Что ж, осталось описать пару человеческих противников и их технику.

Спецназ. По-моему, их название говорит само за себя. Если человек умеет головой разбить кирпич, поверьте, он знает, как обращаться с огнестрельным оружием. Работая группой, эти парни могут не оставить вам шанса. Любят использовать стационарные пулеметы, гранаты и мины-растяжки.

Средство терминации: Можете, как честные бойцы, использовать их оружие — пистолет-пулемет, — но вряд ли они это оценят. Лучше берите арбалет, на крайний случай сойдет револьвер. И не забывайте о постоянной перегруппировке.

Девушки-ассасины. Не старайтесь пригласить этих дамочек на свидание — не успеете. У них повышен метаболизм, а значит, все для них протекает в замедленном действии — они просто сочтут вас тормозом и не забудут угостить свинцом.

Средство терминации: Подствольная граната — лучший вариант, далеко от нее не убежишь. Если позволяет расстояние — стрельните из ракетницы.

Турели, растяжки, противопехотные мины — бонусы, заботливо расставленные для вас повсюду военными. Смотрите под ноги, чтобы не пересечь красный луч турели или синий луч растяжки в помещениях. На открытых пространствах можно легко наткнуться на минное поле. Для всех этих устройств актуальны пистолет, граната, револьвер.



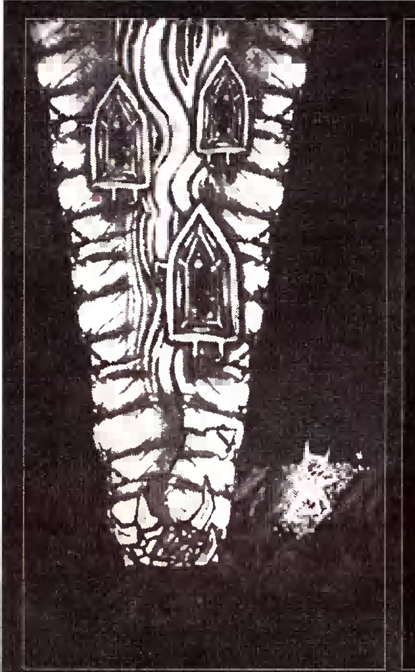
Танки, БТР, вертолеты — да, военные подтянули технику потяжелее. Если увидите наведенное на вас дуло, не надо терять самообладание — скорее прячьтесь и доставайте ракетницу. Хотя, как показала практика — такие мощные агрегаты, как кислотница и пылесос, вполне могут справиться с данными препятствиями.

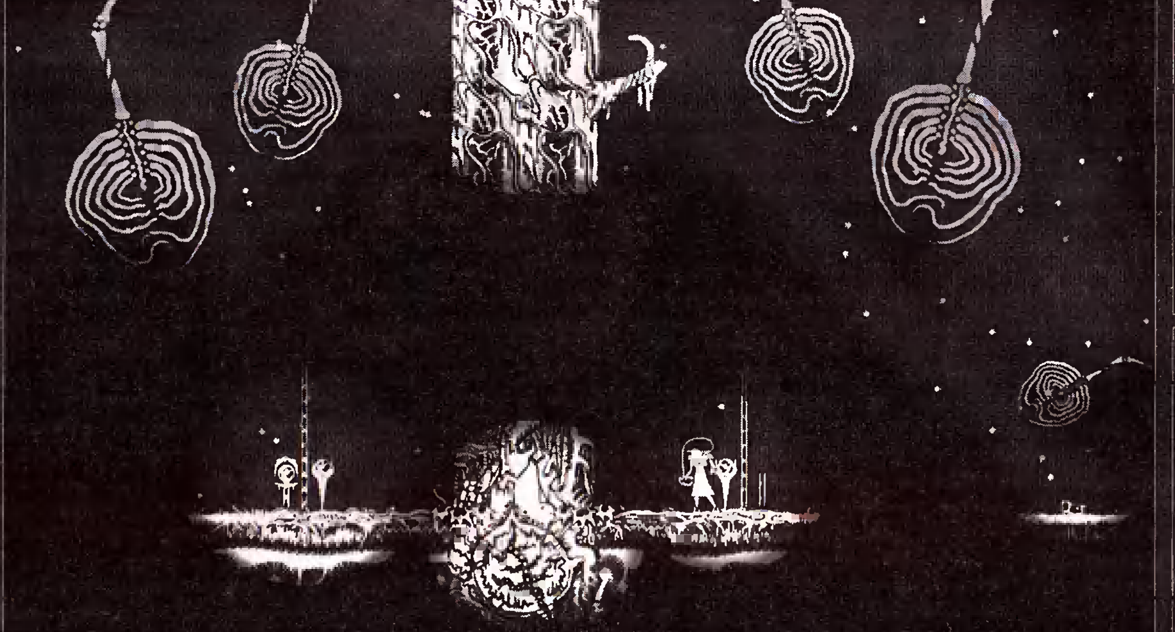
Что ж, на первое занятие для вас информации хватит. В обзор я включил экземпляры из новой исторической реконструкции, рекомендую к ознакомлению именно ее — она более реалистична. Домашнее задание: упражняйтесь, пусть и в виртуальной, но борьбе с противником. Да, парень с чипсами, тебе персональное поручение — подробный письменный обзор вышеизложенного материала. На следующем занятии проверю!



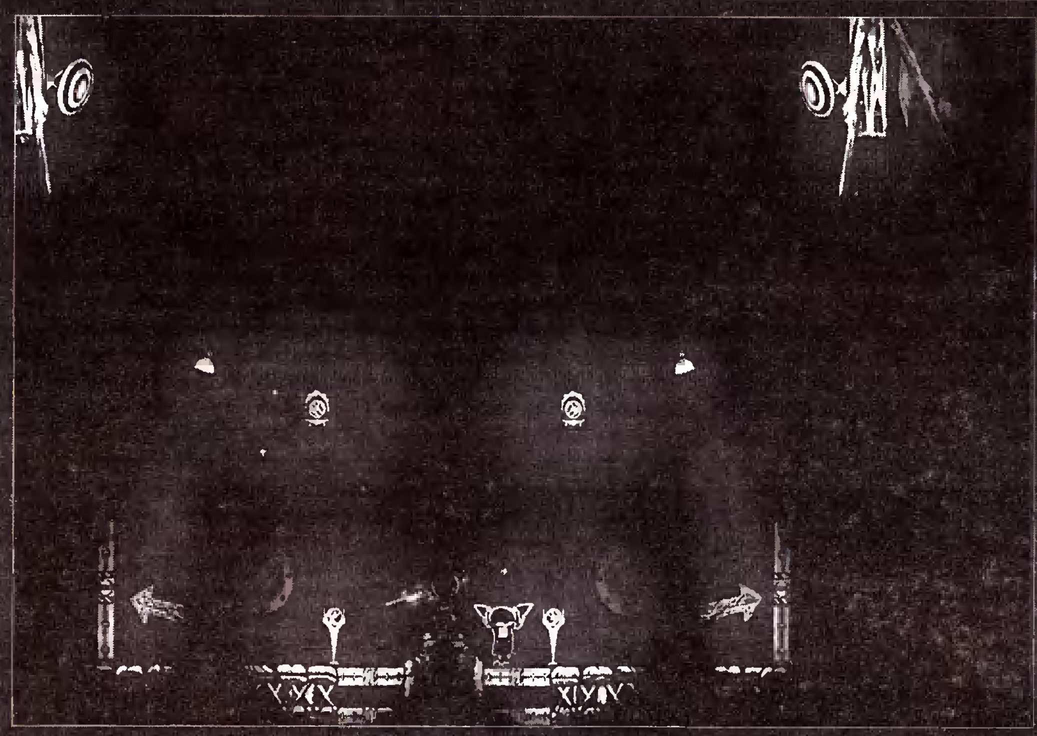
Занятие вел командир повстанческого отряда Барни Калхаун

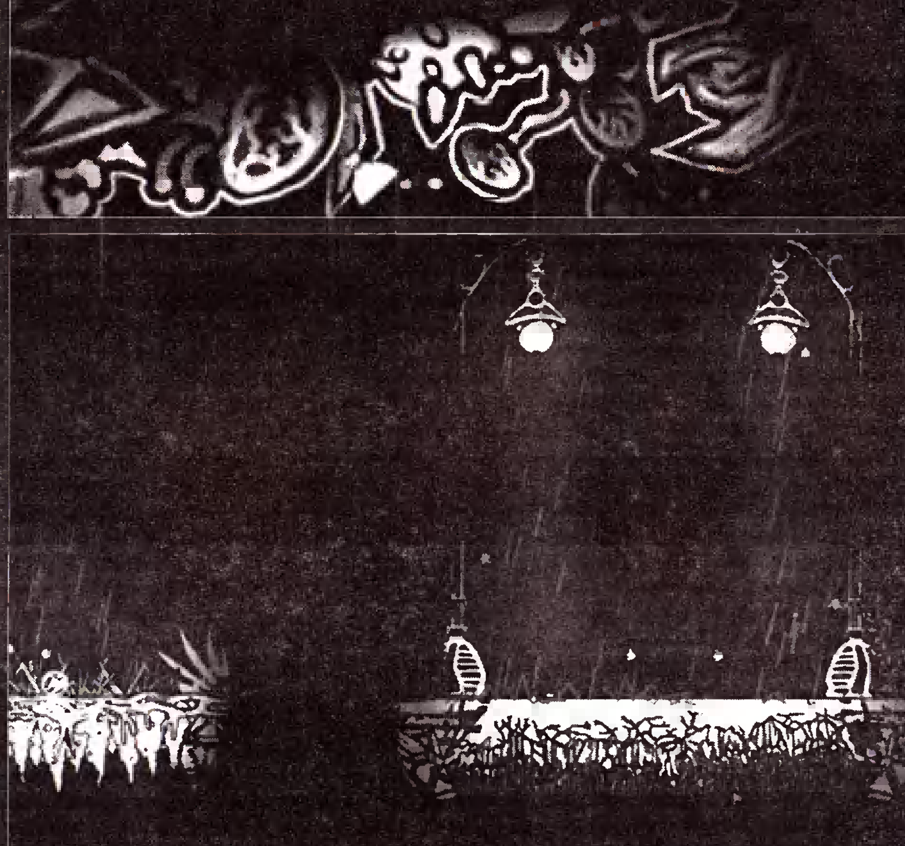
Хрустел чипсами на заднем ряду MDL











Один в темноте
Closure

Жанр: головоломка-платформер
Платформы: PlayStation 3, PC, Mac
Разработчик: Eyebrow Interactive
Издатель: Eyebrow Interactive
Похожие игры: Limbo
Системные требования: операционная система Windows 7/Vista/XP, процессор Intel Core 2 Duo или выше, 1 Гб ОЗУ, Видеокарта с 512 Мб ОЗУ и поддержкой OpenGL 2.0, 512 Мб свободного места на жестком диске
Дата выхода: 27 марта 2012 года (PlayStation 3), 7 сентября 2012 года (PC, Mac)
Возрастной рейтинг ESRB: Everyone
Официальный сайт игры: http://closuregame.com/

Еще весной в PlayStation Network появилась черно-белая головоломка под названием Closure, но нашими игроками она была не замечена по весьма банальной причине — релиз состоялся только в американском сегменте цифрового магазина. Изначально это была браузерная флеш-забава, которая спустя какое-то время переросла в полноценную игру. Над проектом трудились всего три человека — программист, художник и композитор, и, похоже, они обладают каким-то даром, ведь для геймплея, картинки и звука Closure можно подобрать только одно слово — уникально. Сейчас игра доступна в Steam за, честно говоря, копейки, и любой пользователь PC и Mac может опробовать одно из самых интересных инди-развлечений этого года.

Сюжетом нас баловать не собираются. Есть странное существо с шестью конечностями и буквой "о" на том самом месте, где должно быть лицо. Кто оно, зачем и почему — неизвестно. Цель также осталась где-то за кадром. У нас в наличии четыре мира и в общей сложности около восьмидесяти двух комнат-головоломок, если не считать секреты. Каждый мир имеет свое настроение, музыку и уникальные виды загадок, а герой превращается то в шахтера, то в женщину в платье, то в маленькую девочку с двумя косичками. Авторы как бы сразу намекают: тут главное — игровой процесс.

Он-то и делает Closure такой уникальной. Дело в том, что игра работает по одновременно очень простой и очень сложной системе — если на предмет падает свет, то он существует, если же нет, то он улетит в бездну, либо исчезнет, пока на него снова не попадет свет. Мешает стена? Не проблема, нужно всего лишь повернуть фонарь в другую сторону. Не видно дороги? Посветим себе под ноги. Не достать вон тот ящик? Сотрем платформу, на которой он находится, а физика сама все за нас сделает. На этих фундаментальных правилах и строится весь геймплей.

В каждой комнате существует только одна цель — найти дверь и выйти через нее в другую комнату. Для достижения результата разработчики придумали немало, так сказать, инструментов. Тут есть переносные фонари, весьма хрупкие, которые нужно постоянно таскать с собой и расставлять в нужных местах. Прожекторы, которые можно вертеть на 360 градусов. Существуют места, где нельзя оставлять предметы. Также в наборе присутствуют: большие прожекторы с более ярким лучом света, фонари на привязи, пушки, ящики и механизмы наподобие лифтов. Очень часто для прохождения уровня требуется найти ключ, и ладно бы только найти, так еще и до самой двери донести, а это порой сделать ой как непросто. Одна маленькая ошибка — и ключ летит в бездну, а вы перезапускаете уровень и начинаете думать, что же тем самым хотели сказать разработчики. Игра постепенно набирает обороты, повышается сложность, и если вначале нас больше вводят в этот мир, то ближе к финалу вываливают просто все, с чем так долго знакомили и говорят, мол, делайте что хотите. Апофеозом гения разработчиков являются последние десять комнат, где мозг просто отказывается верить в то, что происходит на экране. Мы ведь раньше такого никогда не видели. И совсем не важно, что пока до этого момента дойдешь, уже пролетит часа три-четыре, и к безумствам местной механике, игре света и тени успеваешь привыкнуть. Лишнее доказательство тому, что даже в наше время выдумывают абсолютно новые идеи.

В этом празднике для ума есть только один существенный недостаток — физика. Она какая-то странная. В целом все работает корректно — например, в воде переносные фонари всплывают, а металлический ключ, наоборот, тянется ко дну. Ящики падают и кувыркаются весьма убедительно. Но есть моменты, которые ставят в тупик. И больше всего их как раз на последних этапах, где уж больно много всего наворотили. В воде отпустить светящуюся сферу, успеть всплыть аккурат за ней и перепрыгнуть через бездну до другой сферы — это весьма простая задача, к которой легко найти решение, но из-за местной физики, скорее всего, бездна вас съест, и весь далеко не маленький участок придется переигрывать заново. А с ящиком и вовсе беда: он может упасть так, что справа или слева невозможно будет подойти из-за стены, ограничивающей уровень, а подвинуть его на себя герой, увы, не может.

Выглядит игра завораживающе, декорации разнообразны, настроение меняется от мира к миру. Иногда даже жалеешь, что большую часть времени локации не освещены вовсе. Есть только вы и маленькая частичка света. Черно-белый стиль в умелых руках может заиграть еще теми красками. Всю прелесть этого визуального решения можно оценить лишь на большом HD-телевизоре или же на проекторе во всю стену. На обычном мониторе эффект немного теряется. Немалую долю шарма проекту придает музыка, таинственная и немного грубая. На официальном сайте игры композитор пишет о своей работе буквально следующее: "все, что вы услышите в Closure — моя вина". Вот бы все так ошибались.

Идет дождь. Куда ни глянь — темно. Вас обволакивает атмосфера безысходности. На заднем фоне мелькают сюрреалистичные образы. Звучит музыка, заставляющая чувствовать себя самым одиноким существом на всем белом свете. Но света нет, лишь тьма ваш вечный спутник. Выберется ли герой из этого кошмара или нет, зависит только от игрока.

РАДОСТИ:

Уникальная игровая механика
Завораживающая визуальная составляющая
Таинственное музыкальное сопровождение

ГАДОСТИ:

Странная физика
Местами слишком сложно

ВЫВОД:

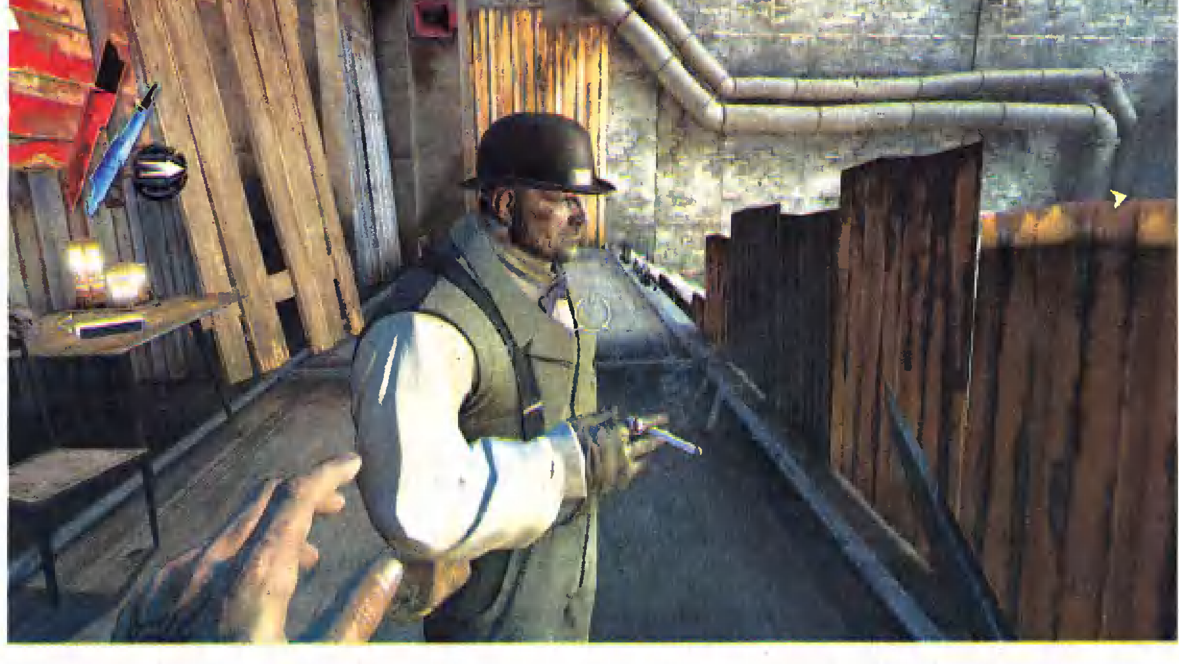
за восемь условных единиц нам предлагают одну из самых интересных и сложных головоломок последнего времени. Пища для ума, отдых для души — и все это от трех человек, которые просто собрались вместе и сделали игру. За пять часов, которые требуются для прохождения сего чуда, вы получите много уникальных, ни на что не похожих ощущений. Рекомендуется к приобретению всем, кто ищет что-то особенное, новое и умное.

ОЦЕНКА:

8.5

Александр Демидов

Жанр: стелс-экшен
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Arkane Studios
Издатель: Bethesda Softworks
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия Deus Ex, серия Thief, Dark Messiah of Might and Magic
Мультиплеер: отсутствует
Минимальные системные требования: двухъядерный с частотой 3ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 460 или ATI Radeon HD 4350 с 512 МБ ОЗУ; 9 Гб свободного места на жестком диске.
Рекомендуемые системные требования: четырехъядерный с частотой 2.4ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 460 или ATI Radeon HD 5850 с 768 Мб ОЗУ; 9 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Официальный сайт игры: http://www.dishonored.com/



Dishonored

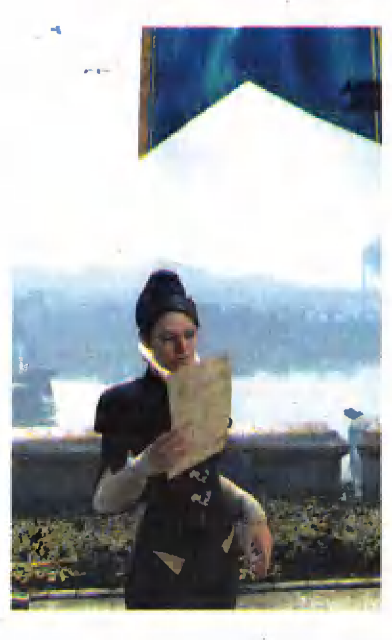
Очумелые ручки

Консоли умирают. Жизненный цикл нынешнего поколения Xbox и PlayStation подходит к концу, поэтому крупные издатели все меньше хотят выпускать новые игры. Вместо этого они предпочитают финансировать да издавать новые сиквелы сиквелов сиквелов сиквелов сиквелов. Одна и та же Call of Duty, одна и та же Medal of Honor, которая на самом деле снова Call of Duty, один и тот же Far Cry, один и тот же Crysis, один и тот же Assassin's Creed... продолжать можно долго. Логика издателей более-менее понятна, хотя не сказать, что она здоровая. В какой-то момент стало отчетливо ясно, что единственными небанальными блокбастерами в обозримом будущем являются лишь две игры — Bioshock Infinite и Dishonored.

В Dishonored чудесный мир — Лондон во время эпидемии чумы в семнадцатом веке. Только называется он Дануолл и малость перерисован Виктором Антоновым, главным дизайнером Half-Life 2. Уайтчепел и Тауэрский мост обросли металлическими пластинами и перекрылись стенами света, сжигающими в электричестве любое существо — такая вот защита от заразных животных. Больные крысы мутировали в канализациях, превратились в жирных крысищ, что собираются в большие стаи и мгновенно съедают заживо прохожих. На самом деле, это обыденное зрелище в игре — идешь по улице, а там кого-то жрут с чавканьем. Подойдешь поближе — и на тебя любимого накинутся.

Дануолл захворал сильно. Дома пустеют, разваливаются, их обчищают мародеры, там же гниют трупы. Безобразные тела валяются на улицах, в каждом переулке, куда еще не добрались крысы. А затянутые в блестящие костюмы аристократы и прочие влиятельные люди скрываются по борделям и заброшенным барам, размышляя, как всех узурпировать или, наоборот, как совершить революцию. Вы играете за личного телохранителя императрицы по имени Корво, который прибывает в город из долгого путешествия и моментально оказывается свидетелем дворцового переворота. Разумеется, его сразу обвиняют во всех грехах и сажают в тюрьму. Но подпольное сопротивление помогает герою бежать и взамен просит помочь всех победить, потому что он ну такой крутой, но на самом деле потому, что больше некому.

Но Корво действительно не простой мужик с хорошим хуком слева. Он живет в мистическом мире, где стимпанк встречает магию. Было бы совсем не комильфо самому не обладать некими нечеловеческими способностями. В течение игры он разучивает их, собирая специальные руны и путешествуя в туманном межпространстве под присмотром потустороннего друга.





Он умеет вселяться в животных. Любая крыса на тротуаре или рыба в канаве может на несколько минут стать его телом, чтобы талантливый мистер Корво смог попасть в секретную комнату или обойти стражу. Еще он может смотреть сквозь стены и четко знать, в какую сторону глядит стражник. Может призывать агрессивных животных. Но важнее всего — он способен телепортироваться на небольшое расстояние. Вот перед тобой Корво махает ручкой — и он уже на крыше, вспышка — на другой крыше, вспышка — за спиной охранника, вспышка — на люстре, вспышка — на второй люстре. Прелесть в том, что формально можно пройти игру, прокачивая только телепорт и не превращая героя в Гэндальфа.

По жанру Dishonored — стелс-экшен от первого лица, вдохновленный Thief и Deus Ex. В прошлом его авторы создали похожую игру — Dark Messiah of Might and Magic, так что с ней тоже много общего. Какого-то полноценного открытого мира нет, Дануолл очень постановочный и не живет своей жизнью, хотя можно путешествовать между локациями, собирая монеты на апгрейды и стрелы, находя руны, читая сотни дневников и разбивая пустые и ненужные бутылки.

Где-то в темных углах прячутся и старушки с бандитами, которые предлагают побочные задания. Желательно их брать, потому что иначе игра получится совсем короткой. Все квесты так или иначе связаны с чумой и вашей революцией, они поясняют некоторые моменты и могут повлиять на основную сюжетную линию. Например, однажды Корво просят убить двух братьев — типы вроде как неприятные, высокомерные, лучше б горели в аду. Игрок может пойти и сразу прикончить их — несколькими способами, кстати. А может сходить на винокурню и выполнить второстепенное задание от главаря местной банды. Тот — пацан деловитый и сделает всю грязную работу за вас. Братья сгинут насовсем и еще помучаются вдобавок хорошо, а вы их даже не увидите.

Если не считать дизайна, то самая лучшая черта Dishonored — вариативность. Она присутствует во многом. Чувствуется, что игроку дают свободу выбора не только в вопросе "марать руки или не марать". Шумная резня приведет к плохому финалу, тактичные решения — к хорошему. Деликатные вопросы можно решить изящной переменой бокалов, а можно и подлым ядом, и ножом в спину, и каленым железом, и равнодушием. Можно пойти не направо, а налево, и наткнуться на персонажа, которого в противном случае вы не увидели бы. Возможно, это немного изменит вашу историю.

То же в стелсе. Обычно задания состоят в том, чтобы добраться из точки А в точку Б, но путей может быть несколько — вплоть до десятка. Очевидные дороги обычно охраняются караульными, у которых угол обзора, как у коллег в первом Deus Ex. Но они не любят шум — их внимание привлекает любой взмах ножа или разбитая бутылка. Неочевидные пути — это люстры, вентиляционные трубы, канализации, подвалы, висящие цепи, шкафы, крыши. Можно ворваться через парадную дверь, можно превратиться в крысу и пролезть в вентиляцию, можно зайти через задний двор. Охранников можно не только убивать разными способами, но и усыплять. Можно вообще их не трогать. Можно отвлекать... Перечислять варианты надоест. За всю игру можно вообще никого не убить. Это разнообразие порождает горячее желание проходить миссии снова и снова. Среди стелсов такая реиграбельность, кажется, есть только в Hitman.

Но. Игра очень легкая. Чтобы Корво превратился из бессмертного мясника в обычного смертного, нужно ставить максимальную сложность. Тогда он будет умирать после двух ударов. Нелинейность в заданиях как будто зависела от настроения разработчиков. Какую-то основную миссию можно завершить множеством способов, а какую-то побочную — только одним. Как будто эти пути придумывались по принципу "а давайте еще здесь добавим". Нет той очевидной продуманности, которая присутствовала в Deus Ex: Human Revolution. Там всегда была уверенность, что где-то есть один или два обходных пути.

Наконец, основная проблема Dishonored — в сюжете. Описываемая борьба за власть с предателями, героями и богатыми детишками заурядна и предсказуема. То же самое произошло и с Dark Messiah: все располагало к хорошей, сильной, умной истории, но ее не оказалось. Dishonored шла как конкурент BioShock, некогда доказавшей, что игры могут ставить перед такими же сложными дилеммами, как и кино. Но король оказался если не голым, то глупым.



РАДОСТИ:
Вариативность
Дизайн
Стиль

ГАДОСТИ:
Слабый сюжет
Недодуманность

ОЦЕНКА:
7.9

ВЫВОД:
Если помните наши впечатления от Dark Messiah, то знаете, насколько они были смешанными. Хорошей игре чего-то не хватало. Она выглядела сырой и незавершенной. С Dishonored та же ситуация.

Обзор написан по PC-версии игры.

Марк Крузенштейн

Shad'O

Жанр: tower defense
Платформы: PC
Разработчик/издатель: Okugi Studio
Похожие игры: Plants vs. Zombies, Defenders of Ardania, Dungeon Defenders, Tower Wars, серия Orcs Must Die!
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo/AMD Athlon x2 2.8 ГГц, 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon HD 3870 или NVidia GeForce 8800, 1,2 Гб свободного места на жестком диске
Оптимальные системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Quadro/ AMD Phenom X4 2.5 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon HD 4870 или NVidia GeForce 260 GTX, 1,2 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Not rated
Официальный сайт игры: http://www.okugistudio.com

За окном осень. Небо почти все время серое. Солнце перекочевало под ноги деревьев с желтой листвой. Лужи, морось, сырость и насморк. Замотать шею теплым платком даже дома, ведь у нас любят поморозить людей перед отопительным сезоном. Выключить свет, открыть шторы и смотреть, как синеет за окном, падают листья, люди уныло бредут по своим делам. Обязательно заварить чего-нибудь теплого — чая или какао, укрыться пледом, достать книжку непременно со сказками и при уютном свете лампы читать про борьбу добра со злом, храбрых героев, про то, что в жизни с вами вряд ли случится...

Очень уютно, по-домашнему встречает игра Shad'O. Как будто открыл старую детскую книгу с затертыми цветными картинками, где-то с пятном от чая, но такую любимую с детства. Ее читала мама просто на ночь или когда, заболев, лежал с температурой. Голова болела, по телу разливался жар, а стоило закрыть глаза, и сказки оживали в смутных "горячных" снах.

Герой игры, мальчик Уильям, тоже нездоров. Его тело борется с травмой и недугом, мозг в коме, а душа застряла в сумеречной зоне между жизнью и смертью. Еще хватающееся за жизнь сознание формирует мир, где Уильяму приходится бороться с Забвением, затягивающим все своим сизым туманом, и порождениями своих страхов — тенями, норовящими поглотить воспоминания мальчика и лишить его жизни.

Возможно, отчаянье захватило бы душу Уильяма, но на помощь приходит его плюшевый мишка, который вдохновляет на борьбу с тенями и Забвением.

Помочь мальчику в нелегком деле призваны компаньоны — мягкие игрушки, сделанные из заплаток, выступающие в роли защитников воспоминаний Уильяма, к которым тянет свои лапы хищная тьма.

На поле брани

Сражаться с тенями придется на аренах, созданных воображением героя и имеющих оформление, соответствующее воспоминаниям, за которые идет битва. В одном углу источник теней, в другом — фрагмент, который надо отстоять. Вдоль дорожек, по которым идут тени, надо выставлять игрушки-компаньоны. При этом рядом с воспоминанием есть источник света, который и служит ресурсом для задействования новых компаньонов.

Игровой процесс представляет собой стандартную защиту башен. В результате прохождения становятся доступны десять компаньонов — каждый со своей функцией — одни собирают свет, другие стреляют, третьи замедляют врагов, четвертые пробивают защитную скорлупу теней. Есть так же врачи, диггеры, локаторы, компаньоны, обладающие способностью поражать несколько целей или заглатывать врагов живьем — в общем, арсенал на все случаи жизни. Для своих защитников можно открывать улучшения — такая возможность дается в конце практически каждого уровня. Непосредственный же апгрейд происходит во время боя.

Также Уильям способен использовать заклинания, на которые тратится энергия, выпадающая из пораженных теней в виде шариков. Приемы способны влиять на различные параметры компаньонов, воспоминаний, ресурсов и наносить урон теням. Каждое воспоминание тоже не собирается просто так умирать и способно повредить противнику на определенном от себя расстоянии.

На память мальчика покусилось немало разномастных тварей. Самые безобидные — обычные комочки тени, которые иногда могут нести на себе защитную скорлупу. Метатели теней — особи покрупнее, способные атаковать башни. Скримеры издают истошные вопли, поражающие все вокруг. Есть просто шагающие верзилы, на уничтожение которых уходит много времени. Позже появляются тени-вонючки, тени-диггеры, слайдеры, проскальзывающие мимо защитников, и пара разновидностей теней-бомбочек.

Вся эта угрюмая компания поступает волнами, которые надо отбить. При этом надо грамотно и предусмотрительно расставлять компаньонов, учитывая сильные и слабые стороны своих защитников и противников, а также особенности локаций. На начальных аренах все просто, но со временем дорожек с врагами становится несколько, они попеременно меняются и надо везде успеть, чтобы выстоять до конца. Те более, что вся карта скрыта туманом, отодвигающимся по мере расположения компаньонов. Убрать завесу можно на несколько секунд заклинанием, но толку от этого мало. Приходится ориентироваться на звуки, характерные для каждой тени и соответственно расставлять компаньонов. И непременно готовится к финальной, самой сильной волне противников. Некоторые уровни, вроде зимних, вносят дополнительную сложность тем, что на время замораживают часть компаньонов.

"Тонкая, длинная, черная тварь прилипла к моим ногам. Она ненавидит свет, но без света ее нет"

Илья Кормильцев, группа Наутилус Помпилиус, песня "Кто еще..."

Кроме обычных испытаний есть мини-игры, такие как "выбери карту" и "задействуй компаньона". В первой надо выбрать из трех доступных карт и расставить фигурки по уровню. Две карты — со стандартными игрушками, последняя — "кот в мешке": либо выдаст сильного юнита, либо навредит. Вторая игра предлагает попеременно включать "спящих" вдоль дорожек компаньонов. По завершении таких игр обычно дают постоянные бонусы, упрощающие прохождение.

Присутствуют и боссы, которые завершают логическую цепочку уровней, объединяя все открытые воспоминания воедино, после чего демонстрируется ролик, объясняющий часть событий, произошедших с Уильямом.

Скрежет зубов

Играть определенно увлекательно. В первую очередь притягивает уютный стиль, и огрехов геймплея поначалу не замечаешь. Но когда вступительные уровни пройдены и сложность повышается, начинают вылезать "бяки". Это касается не только сильных оппонентов, но и полного отсутствия баланса сил. Рядовой уровень может стать препятствием намного более серьезным, чем любой из боссов. Отличие в том, что обычные миссии приходится начинать сначала много раз, и некоторые испытания дают громадную фору финальным сражениям по завершении главы.

Не обманывайтесь внешним казуальным стилем, Shad'O еще хардкорный орешек жанра tower defense. Все-таки игра создана в детском стиле, и можно было внести человеческую настройку сложности, а не заставлять крошить зубы о гранит геймплея, когда фатальным может стать даже на миллиметр несоответствующее расположение компаньонов на уровне или неправильно выбранный класс. Будьте готовы, что в середине игры первый заход на арену будет ознакомительным, чтобы определиться с тактикой. Саму арену вы одолеете как минимум со второго-третьего раза. Это касается и мини-игр, в которых тикает таймер, и зачастую выигрываешь буквально за секунду от провала. После этого насмешкой смотрится надпись: "Вы открыли уровень сложности "Ночной кошмар".

В общем-то, неуравновешенная сложность — единственная крупная претензия к игре, которая не сильно портит впечатление от проекта в целом, а для настоящих стратегов так и вовсе манна небесная. Стоит, правда, упомянуть, что действительно полезными на аренах являются первые четыре компаньона и их улучшения. Так что не покупайтесь особо на вновь открывшиеся дорогие игрушки — улучшайте базовый набор. То же касается и заклинаний. Из них пара-тройка действительно стоящих, благо, ману только на вызов заклятий тратить и позволено.

Ручная работа

Поругали, можно и похвалить, а сделать это есть за что. Смотрится Shad'O в первую очередь как красивый новогодний подарок, в который приятно играть именно из-за его эстетической наполненности. История мальчика, лежащего в коме и сражающегося за жизнь, конечно, трогательна, но не нова. Сюжет подается в нарисованных роликах и в разговорах Уильяма со своим медведем. Уровни, воплощающие собой воспоминания и страхи героя, пестрят новогодним оформлением и создают в душе чувство тепла и уюта, когда ждешь сказки и волшебства. Вместе с красивой музыкой и общим стилем игра не оставляет к себе равнодушным. И пусть это не легкое развлечение на вечер после работы, а скорее продуманная шахматная партия, поиграть в Shad'O стоит хотя бы ради ее атмосферы.

Сказка подходит к концу. Добро обязательно победит зло, хоть так и не всегда бывает в жизни. Герой пройдет тернистый путь сквозь туман и темноту к свету. Можно закрыть книгу, накрыться теплым одеялом и, прижав к себе свою любимую мягкую игрушку, поддаться сладкому сну. Спать можно спокойно: плюшевый компаньон будет охранять безмятежный отдых.



Вот он — момент, когда вопрос о победе идет на секунды



Изо всех сил пытаемся удержать осаду, а впереди еще финальная волна теней



Весьма иронично: игровые боссы — неплохая передышка перед обычными уровнями



Смотришь на кучу подарков под елкой, и хочется скорее Рождества и Нового года!

РАДОСТИ:
Красивый сказочный стиль
Увлекательный геймплей

ГАДОСТИ:
Неуравновешенный баланс сложности
Нет мотивации использовать все доступные возможности

ВЫВОД:
В жанре tower defense игра не стала откровением. Зато мы получили красивый новогодний или рождественский рассказ, в котором пусть сложно, но приятно провести свободное время.

ОЦЕНКА:
7.5

MDL

FIFA 13

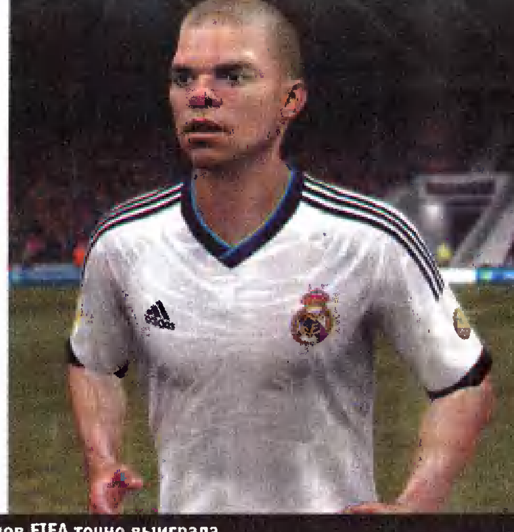
Жанр: футбольный симулятор
Платформы: PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U, Microsoft Windows, Mac OS X, Wii, PlayStation 2, Xperia Play, PlayStation Vita, Nintendo 3DS, iOS, PlayStation Portable,
Разработчик: EA Canada
Издатель: Electronic Arts
Издатель в СНГ: EA Russia
Похожие игры: серия FIFA, серия Pro Evolution Soccer
Мультиплеер: интернет, head-to-head
Минимальные системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 1,5 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon X1600; 6 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 3 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT или ATI Radeon HD3870; 6 Гб свободного места на жестком диск; Интернет-соединение
Официальный сайт игры: http://www.ea.com/soccer/fifa

Pro Evolution Soccer 2013

Жанр: футбольный симулятор
Платформы: PC, Nintendo Wii, Nintendo 3DS, PlayStation 3, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox 360, iOS, Android
Разработчик: Konami
Издатель: Konami
Издатель в СНГ: Софт Клаб
Похожие игры: серия FIFA, серия Pro Evolution Soccer
Мультиплеер: интернет, head-to-head
Минимальные системные требования: процессор уровня Pentium 4 с частотой 3 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 1,5 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon 9600; 6 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT или ATI Radeon HD3870; 6 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Официальный сайт игры: http://www.konami-pes2013.com/eu/

Накал страстей перед очередной дуэлью двух главных футбольных симуляторов планеты был не особо высоким. Сдавший в последние годы позиции PES революций не обещал, FIFA тоже. Разработчики обеих серий давали слово обогатить геймплей, держа за пазухой намерения совершить технологический прорыв после выхода консолей нового поколения. И они не солгали. В этом обзоре мы вернемся к старой сравнительной практике, дабы продемонстрировать увлекательное ежегодное сражение более наглядно.





Пепе из PES 2013 против Пепе из FIFA 13. Битву крупных планов FIFA точно выиграла

The Duellists

Как оказывается впоследствии, первое впечатление от двух игр оказывается олицетворением их сути. FIFA 13 встречает игрока пафосным главным меню с огромной кучей пунктов и подпунктов. Над всем этим царствует фигура Лионеля Месси, начинающая своим повсеместным присутствием вызывать тошноту уже спустя 5 минут. К счастью, сменить оформление все-таки дозволяется. Быстрая пробежка по меню заставляет лоб покрыться потом, так как в этом году EA лишились чувства меры и напихали в игру огромное количество различных режимов, информационных страниц, ссылок и так далее. Вход в настройки управления и вовсе пугает. Разработчики снова пропагандируют среди PC-игроков извращения, то бишь, управление с помощью мыши. Апологетам клавиатуры придется туго еще в той самой менюшке. Управление по умолчанию настроено совершенно невероятным образом (движение на WASD, действия с мячом на IJKL, финты аж на цифровую клавиатуру), а менять его крайне неудобно — некоторые кнопки не желают переназначаться вообще, другие сменяются крайне неохотно, после десятка бесплодных попыток. Поставить управление игроком на стрелки самостоятельно нельзя вообще. Приходится импровизировать, выбирая заготовленную заранее раскладку с движением, привязанным к стрелкам, и переназначая остальные клавиши на свой вкус, а потом сохранять это. Разумеется, настроить все правильно с первого раза не получится, так что возня с управлением займет у вас минут 20. Жить без геймпада становится все труднее... Появившаяся в игре поддержка Move и Kinect, конечно, приятна, но ситуацию с клавиатурой не исправляет.

PES 2013 противопоставляет фифовским перверсиям довольно сдержанную лицевую сторону, оформленную в стиле Лиги Чемпионов. В здешнем меню и стартовой заставке снова главенствует Криштиану Роналду, своими героическими позами и выражением лица заставляющий понять, что шутки шутить он не собирается. Убрать его с глаз долой невозможно, так что ненавистникам культового португальца придется терпеть. Интерфейс нового PES исполнен в давно привычном и очень удобном ключе. Красотой не блещет, зато все сразу понятно. И управление остается все тем же, что много лет назад — это радует. Забавно вспоминать, как когда-то многие жаловались, что PES очень сложен в настройке, и проще купить геймпад, чем возиться со всем этим. Итак, более приятное первое впечатление оставила игра от японских разработчиков. Идем дальше.

Disfigured Faces

Визуальная составляющая обеих игр в этот раз получилась не очень убедительной. FIFA пошла привычной дорожкой. В 2007 году, когда серии необходимы были срочные перемены, разработчики поменяли буквально каждую мелочь, кроме самого главного на тот момент — графического движка. Так появилась FIFA 08, самая уродливая игра серии для своего года. В ней активно пропагандировалось впервые появившееся тогда управление мышью (еще одна параллель), а графика запомнилась зачем-то осветленными текстурами и почти полным отсутствием даже самых банальных графических эффектов. FIFA 13, на первый взгляд, напоминает ее. Здесь тоже чересчур светлые текстуры всего и вся, придающие внешности игры некоторую "мультяшность", а еще в глаза бросается раздражающая "лесенка" по краям моделей. Сглаживание решает эту проблему, да только FIFA 12, ничуть не уступая в плане внешнего вида, прекрасно обходилась без него. Повторы снова сделаны отвратительно, ненатурально. За вычетом этого, все остальное неплохо. На общем плане игра стала выглядеть чуточку приятнее, газон позеленел. Модели футболистов крупным планом все еще выглядят превосходно, отблескивая капельками трудового пота. Здесь же симпатично намокающие под дождем футболки. Однако претензии по этой части все-таки имеются — внешность некоторых игроков совсем не соответствует действительности, а другие просто сделаны топорно. Например, защитник мадридского "Реала" Серхио Рамос в FIFA 13 все еще носит длинные темные волосы, выглядящие так, будто они сделаны из пластмассы. Зато футболисты обзавелись более-менее заметной мимикой. Она не слишком нарушает спокойствие задумчивых каменных лиц, но большего и не требуется — если вдуматься, кому нужна аутентичная мимика в футбольном симуляторе?

Отдельной строкой похвалим превосходную оптимизацию PC-версии и ее отличную работу на нескольких дисплеях одновременно. Никаких раздражающих мелких тормозов замечено не было.

К графике PES 2013 вопросов возникает заметно больше. Изменений в лучшую сторону по сравнению с предшественником не видно вообще. Фигуры футболистов, как и прежде, низкорослые и сутулые, на крупных планах всегда появляются ОГРОМНЫЕ задницы. Картинка жесточайше замазана блюром. На повторах его так много, что игра кажется CGI-роликом. Кинематографично и местами очень красиво, но с реализмом, за который так радеют фаны PES, общего мало. Хуже всего PES 2013 выглядит во время вечерних матчей. Здесь блюр накладывается на тошнотворно блестящие модели игроков, из-за чего картинка просто начинает сочиться глянцем. Konami всегда мастерски ставили свет, однако на этот раз сели в лужу. Новый PES заставляет вспомнить позорную попытку перетряхнуть систему освещения в FIFA 2005, где спортсмены под искусственным светом выглядели так, будто их полили гелем с ног до головы. Никуда не делись и старые проблемы — японцы упорно пытаются сделать из виртуальных футболистов актеров, так что несчастные болваны снова отчаянно кривляются и пучат глаза все 90 минут матча. Если вам хочется повеселиться, сделайте паузу и запустите повтор, глядя на лицо любого выбранного игрока. Учитывая привычную неказистость моделей, становится уже грустно. Некоторым футболистам, конечно, внешность проработали до мелочей (Роналду даже хвастает своей новой прической с модно выбритой полоской), но подавляющему большинству не так повезло. Лионель Месси, например, щеголяет косоватыми глазами и впалыми щеками. Konami умеет тонко мстить тем, кто согласился стать лицом для обложки их главного соперника — вспомните того же Роналдиньо в старых PES. Как плюс стоит отметить, что во время матчей, проводящихся в светлое время суток, игра все-таки порой радует глаз своей "мягкостью", особенно заметной после сеанса в FIFA 13. Ну и оптимизация традиционно безупречна, все загружается почти мгновенно и работает с максимальным количеством FPS.

Songs to hail up high

Перед тем, как перейти к самому вкусному, затронем звуковую часть обеих игр. FIFA 13, по традиции, предлагает ознакомиться со всей элитой нынешней популярной музыки. По еще одной традиции, сложившейся в последние годы, ни один из треков толком не запоминается. Играет что-то себе на фоне, и пусть играет. Комментаторы, как всегда, практически идеальны... если только вы не выбрали русского-ворящее трио Розанов — Соловьев — Логинов (последний открывает рот лишь в случае травм, сообщая коллегам о сути и сложности повреждений). Слушать бред, который несут эти граждане, решительно невозможно. Набор реплик с прошлого года обогатился от силы на 5 предложений. О том, чтобы эти реплики были уместны, никто, судя по всему, заботиться не собирался. Впрочем, то, что говорят Розанов и Соловьев, вообще не может быть уместно в ходе футбольного матча. Кстати, сразу после релиза игры все имеющие уши поклонники футбола столкнулись с бедой — EA забыли добавить в коробочную версию FIFA 13 для стран СНГ альтернативные языки комментариев. Ситуация исправляется патчем на 600 с лишним мегабайт, и мы настоятельно рекомендуем вам не пожалеть времени на его скачивание. Вот звучание стадиона во время матча неповторимо, здесь придраться не к чему. Фанаты поддерживают своих любимцев громко, эмоционально, давая жару там, где это нужно. Погружение полное, особенно при наличии хорошей звуковой системы.

Звуковая часть PES 2013 привычно тусклая. Пара толковых композиций в саундтреке разболтана в море криворукой синтезаторной недомузыки, вызывающей кровотечение из ушей. Работа парочки унылых комментаторов не менялась, кажется, со времен динозавров. Шум стадиона никуда не годится — в опасных моментах зрители дружно говорят "ууууух", а в особо опасных — "аааах!". Все остальное время стоит гул, напоминающий жужжание пчелиного улья. Должно быть, очень вольготно работается людям, отвечающим за звук серии PES.

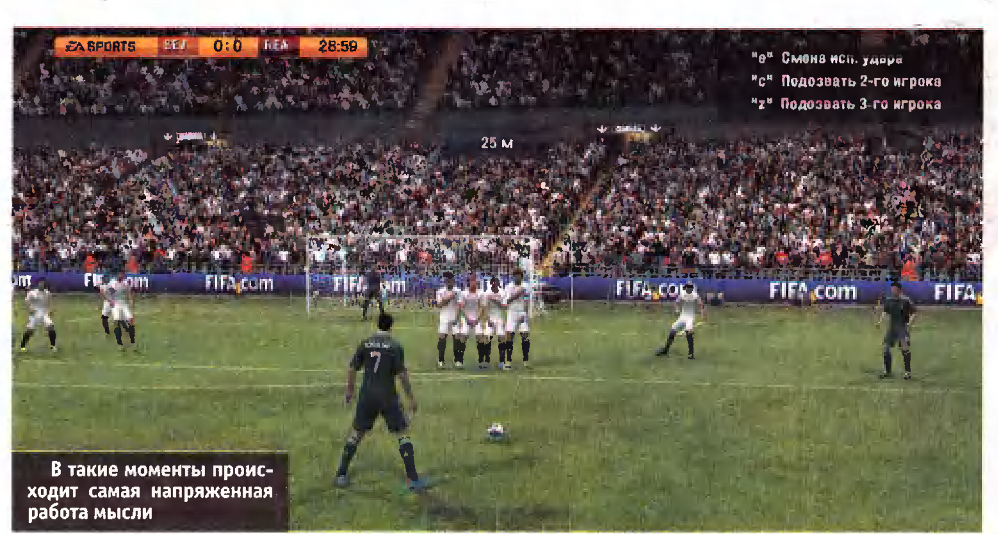
Impact of Gods

Итак, два титана закончили представление себя любимых. Футболисты выходят на поле, и мы начинаем.

FIFA 13, не обещавшая особых изменений, неожиданно иг-



Вратарь отбивает мяч ногой в голову защитнику – типичная игра обороны в FIFA 13



В такие моменты происходит самая напряженная работа мысли


Атака «Барселоны» хитрым исполнением штрафного обдурила стенку «Реала». Касильяс бессилен

рается совершенно не так, как предшественница. Разработчики, кажется, вообще отказались от установленных ими же ограничений, позволив вытворять на поле все, что угодно. Теперь реально можно двигаться и отдавать тончайшие пасы под любым углом, что ликвидирует последний серьезный недостаток серии — некоторую схематичность. Простор для действий ограничен лишь вашей фантазией. Разумеется, в таких условиях обладатели геймпадов получают большое преимущество над апологетами клавиатур. В игре с компьютерным интеллектом это не очень важно, но сетевые баталии — совсем другое дело.

Также в FIFA 13 серьезно проработанная система штрафных. Можно заранее наделать собственных заготовок, вскружить сопернику голову, и издевательским ударом катнуть мяч в свободный от вратаря угол. Еще интереснее придумать что-то прямо в ходе матча. Например, собрать кучу футболистов у мяча, устроить массовый разбег с неожиданным перешагиванием, а потом вдруг откатить снаряд на незаметно набежавшего партнера. Также позволено управлять подкруткой мяча, чтобы организовывать совсем уж неприлично красивые удары. Осваивать все это довольно сложно, но интересно и полезно.

Безусловный плюс в виде полной свободы действий на самом деле оказывается не таким и безусловным. Некоторые особенности в организации игры поначалу мешают получать от нее удовольствие. Более того, после первых сеансов игры в FIFA 13 автор этих строк всерьез вознамерился назвать ее худшей со времен FIFA 08. К счастью, вскоре удалось свыкнуться с обновленным геймплеем, однако проблемы все равно остались. EA придумали для ИИ новую фишку под названием "умная атака". Благодаря ей атакующие игроки как под управлением искусственного интеллекта, так и под вашим, очень умно разрывают оборонительные линии, открываются, делают забегания и т.д. Это, безусловно, очень здорово. Атакующий футбол всегда интересен. Но, увы, канадцы позабыли придумать что-то подобное для обороны. Искусственный интеллект защитников остался на прежнем уровне, вследствие чего в обороне постоянно возникают громадные дыры, куда может прорваться половина команды соперника. Причем это мало зависит от уровня атакующей команды. Каким бы ни был уровень мастерства защитников, их позиционная игра никуда не годится. Когда хваленая неприступная стена "Ювентуса" внезапно получает пять пробоин от скромной "Сиены", это очень напрягает. Со временем приходит понимание, как надо действовать в защите — постоянно переключаться между игроками, самостоятельно заставлять их отбегать назад, не выбрасываться на бегущих форвардов. Довольно энергозатратное занятие, прямо скажем. Но, по крайней мере, так можно все-таки отыграть на ноль. Разумеется, все вышесказанное относится к максимальному уровню сложности. Проходить FIFA 13 стоит только на нем, так как "легенда" уже представляет собой легкую прогулку для юных любителей футбола. А вот "мировой класс" дает жару — разбежка между уровнями очень большая.

Также из нововведений стоит отметить измененную систему обработки мяча первым касанием. Раньше в FIFA мяч при приеме будто приклеивался к ногам футболиста, какова бы ни была его скорость. Теперь все иначе. Попытка протолкнуть игровой снаряд себе на ход первым касанием приведет к тому, что футболист отпустит его как минимум на полтора метра, что дает защитникам место для проведения отбора. Это тоже хорошо, но EA снова слегка переборщили. Даже Роналду и Месси порой принимают мяч так, будто они сделаны из хорошей сухой древесины — про остальных и говорить не стоит. Зато после обработки мяча вступает в действие система "максимального дриблинга". При наличии хорошей реакции и прямых рук можно творить шедевральные сольные проходы, обыгрывая соперников с предельным изяществом. Ну и заранее заготовленные финты в помощь, конечно. Также на работу с мячом влияет уникальный стиль, которым наделены практически все футбольные звезды. Правда, не у всех этот стиль вышел похожим на реальный — Хаби Алонсо и Пепе, например, действуют не слишком похоже на себя самих.

Player Impact Engine, управляющий столкновениями игроков, довели едва ли не до крайности. В EA Canada совершенно точно сидят фаны реслинга. С одной стороны, обновление движка позволило отлично проработать контактную игру при отборах. Юркий легкий футболист без особого напряжения обгонит тяжеловесного защитника, однако если у них случится столкновение, ему придется туго. Особенно на высоких скоростях. Травмы в FIFA 13 случаются часто, и почти всегда они реалистичные. Скажем, игрок может повредить плечо, неудачно приземлившись после борьбы "на втором этаже", а не порвать пах или сломать ключицу, как это случалось ранее. Снова-таки, канадцы перегнули палку. В жаркие моменты, когда на небольшом участке поля сходится много игроков, игра зачастую превращается в цирк. Безумные кувырки футболистов даже не веселят, а раздражают, особенно если дело происходит в вашей штрафной. Обыденный гол в FIFA 13 выглядит примерно так: после навеса защитник, пытающийся дотянуться до мяча, падает прямо на забегающего в штрафную площадь форварда. Мяч прилетает к другому нападающему, тому под ноги катится другой защитник, блокирует удар и сносит нападающего. Мяч откатывается к третьему защитнику, он пытается вынести его, но поскальзывается, цепляя пытающихся встать коллег. Обезумевший вратарь летит под ноги третьему форварду, тот с двух метров лупит в штангу, цепляется за голкипера, падает, а мяч, отскочив от штанги, попадает в спину вратарю, и мееееееедленнннооооо закатывается за линию ворот. Все описанное — не форс-мажор, а типичный для новой FIFA случай. К сожалению, такие замесы в игре происходят чересчур часто. А учитывая все сказанное выше, первые часы проходят посреди дикого неуправляемого хаоса, полнящегося падающими телами и дурацкими голами из ничего. Кстати, ни в коем случае не выбирайте в настройках максимальную скорость игры — на поле будет твориться сверхзвуковой ад, имеющий мало отношения к футболу. Аркадный элемент в FIFA 13 порой слишком сильно выпячивается. Набравшись опыта, этот хаос удается упорядочить. Вот тогда игра раскрывается перед вами во всей красе, внезапно начиная доставлять море удовольствия. Обнаруживаются широчайшие возможности для развития собственной тактики и стиля, создания красивых атак. Даже назначенный на матч судья может повлиять на игру, так как у каждого из местных служителей Фемиды свой стиль работы. Признаки серьезного симулятора в FIFA 13 присутствуют в полной мере, только обнаруживаются они не сразу. Потому не стоит судить о ней по первому впечатлению — все гораздо глубже, чем кажется. Разнообразия игре не занимать, необходимый годичный геймплейный резерв в ней точно имеется.

PES 2013 противопоставляет всему этому ортодоксальный подход. Развалив прекрасно выстроенный геймплей в PES 2011, Konami через два года опять вернулись к нему. Наконец-то толково заработала хитроумная система передач, богатые тактические возможности и особые приемы снова требуют пристального изучения. Во многом это заслуга искусственного интеллекта, напоминающего о хардкорной юности серии. По крайней мере, играть уже на третьем уровне сложности с конца довольно непросто. ИИ не стесняется использовать все имеющиеся возможности — затевает хитроумные перепасовки, смело бьет издали (наконец-то!), жесточайше прессингует — в общем, ведет себя вполне раскованно. Поэтому для победы жизненно необходимо потратить немало времени на усвоение различных "фишек" вроде новой системы тонкого дриблинга — отлично реализованной, надо сказать. Простого владения четырьмя кнопками и крестовиной недостаточно. PES 2013 всячески подталкивает игрока именно к интеллектуальному футболу. Темп игры очень невысокий, плотность рядов соперника высока — оголтелую беготню за мячом здесь не приветствуют. С одной стороны, это хорошо, но все-таки не делает игру лидером в гонке футбольных симуляторов. Футбол прекрасен своим разнообразием, а PES 2013 предлагает нам исключительно размеренные тактические баталии. Забавно, что при этом основной целевой аудиторией проекта являются латиноамериканцы, которые только в безбашенный футбол и играют.

Очень плохо в PES 2013 реализовано физическое взаимодействие между спортсменами. После веселых чудес Player Impact Engine здешние столкновения просто смехотворны. Просчетом движений в реальном времени даже не пахнет. По-прежнему правит балом заранее заготовленная анимация, проигрывающаяся в зависимости от условий столкновения. Если в FIFA ваш игрок упал, и в него въехал ногами соперник, последствия будут крайне жесткими. В PES 2013 на упавшем игроке может прыгать хоть вся команда. То же самое касается стычек на скорости. Футболисты нелепо трутся друг о друга, только и всего — напряженных баталий не ждите. Движение мяча, кстати, тоже далеко не всегда близко к действительности. Мелкие улучшения в анимации приятны, однако малозначительны. О каком-то реализме речь не идет. Заявленная разработчиками глубокая проработка стиля отдельных игроков что-то не очень заметна. Во всех этих вещах прогресса нет уже лет пять. Konami действительно превосходно проработала общую геймплейную составляющую, однако ее отдельные детали никуда не годятся. Говоря языком стратегий, реализация стратегического режима на высоте, а вот битвы в реальном времени не удались.

Battles in the turf

Стремясь отвести взгляд от малого количества серьезных нововведений, EA запихнула в FIFA 13 всевозможные игровые режимы, большинство из которых работает исключительно через интернет и никому даром не сдалось. Описывать все это в рамках статьи, пожалуй, не стоит, остановимся лишь на самом важном. Например, есть помпезный режим FIFA Ultimate Team, где нам предлагается строить команду по принципу настольной карточной игры (упрощенный аналог — Expedition из UEFA EURO 2012). Идея забавная, но слишком далекая от настоящего футбола, потому надоедает сразу же. Режим карьеры улучшили в мелочах, сделав его значительно интереснее. Во-первых, появилась возможность с первого сезона участвовать в еврокубках, которую раньше почему-то не вводили. Во-вторых, впервые в истории серии вас могут пригласить тренировать какую-либо сборную. Реализовано это весьма просто и ненавязчиво — в ходе сезона вам приходится несколько раз управлять сборной, предварительно выбрав состав команды из доступных игроков. Футболистов вашего клуба также приглашают в главную команду страны, что, разумеется, чревато травмами. Впрочем, если игрок отличился в составе сборной, его настроение и форма могут резко улучшиться, что положительно скажется на игре за клуб. Третье изменение в режиме карьеры — вновь переработанная система трансферов.

Окончание на странице 16

Азиатская версия Месси как бы вопрошает: «Вы это серьезно?»


Новичок «Ваалвейка» Бетеня мастерски обходит плотную оборону соперника

Начало на страницах 14-15

Урезаны бюджеты, увеличено количество факторов, влияющих на возможность перехода игроков из клуба в клуб. Появилась возможность обмена игроками или включения их трансферной стоимости в общую сумму сделки. При необходимости можно попытаться выпросить у руководства дополнительные средства на приобретение. Словом, торговля живым товаром стала еще интереснее. Также из улучшений стоит отметить более проработанную систему личного взаимодействия с футболистами и повышение информативности внутриигровой прессы. Игроки чаще обращаются к вам с просьбами, а газетчики более пристально следят за ситуацией в футбольном мире, информируя обо всех интересных событиях. Еще один малюсенький шажок в сторону реализма. Только вот EA Canada все никак не приведет в порядок календарь. По-прежнему случаются ситуации, когда команде приходится играть два матча за два дня. Хорошо хоть, что не в один день — такое раньше бывало. В FIFA 13 игроки восстанавливаются довольно быстро, но все равно это не дело. Еще одно серьезное упущение — молодежная команда может играть в одном чемпионате с главной, хотя регламенты реальных турниров такого не позволяют. Каталонская "Барселона Б" и мадридская "Кастилья" здесь вполне могут пробиться в Примеру. Также к минусам режима карьеры стоит отнести пропажу возможности быть играющим тренером — в FIFA 12 не было ничего интереснее одновременного развития своего игрока и выбранного клуба. Непонятно, почему новая игра этого лишена.

Впрочем, возможность управлять всей командой, в составе которой находится ваш виртуальный футболист, все же есть. Но это касается лишь действий на поле, а не менеджмента. Режим игры за виртуального футболиста еще чуток улучшился, практически сравнявшись с аналогичным из PES. Проблемы пока все старые — идиотская камера, слабое ощущение связи со своим альтер эго. Зато в лучшую сторону поменялась система оценки действий на поле, а еще тут можно налепить свою фотографию на лицо трехмерной модели вашего игрока, зарегистрировавшись в онлайн-редакторе Game Face. Развитие, как и прежде, происходит с выполнением требований многоуровневой системы достижений. Пробежали за матч 9 км — получите +1 к выносливости, обыграли 10 игроков финтами — +2 к ловкости, и так далее. Ролевой элемент очень увлекает, но все-таки скоро надоедает быть виртуальным футболистом.

Еще в FIFA 13 появились цельнотянутые из PES тренировочные состязания, где за выполнение требований вы получаете определенное количество очков, которые можно потратить в местном онлайн-магазине на раритетную форму, новые мячи и бутсы, а также различные уникальные возможности. Мелочь, а приятно.

PES 2013 отвечает всем нововведениям канадцев верностью своим зарастающим мхом традициям. В "Мастер-Лиге", кажется, не изменилось вообще ничего. Занудный карьерный режим хоть и имеет массу возможностей, но по реалистичности ближе к "Ultimate Team" из FIFA, чем к тамошней "Карьере". Режимы "Лига Чемпионов" и "Кубок Либертадорес" по-прежнему не что иное, как самые обычные турниры в соответствующих декорациях. Мотивацией для игры в них служит только ваше собственное желание — Konami не припасли никаких существенных бонусов за прохождение. "Стань легендой" — самый интересный из игровых опытов PES, однако и здесь есть куча старых недочетов. Приятное впечатление оставляет уже давно выработанное идеальное взаимодействие со своим виртуальным профи, в этом японский симулятор всегда обходил FIFA. Приятное новшество — возможность покупать в местном магазине предметы, влияющие на развитие характеристик вашего футболиста. Немного улучшена система переходов и зарплаты. К сожалению, все плюсы погребены под непроходимой тупостью искусственного интеллекта ваших партнеров по команде. Кремниевый болван абсолютно немощен. Если ваша команда забила мяч, то почти наверняка на счету игрока будет, как минимум, голевая передача. Без вашей помощи партнеры мало на что способны, а убедительно требовать пас, как в FIFA, тут по-прежнему нельзя. На высокой сложности начинать играть в "Стань легендой" не рекомендуется, так как подопечный молодой футболист ничего толком забить не сможет. Через пару матчей вы будете отчаянно зевать от обилия нулевых ничьих. Наберитесь мастерства, а потом планомерно повышайте сложность — удовольствия будет заметно больше.


Шикарный газон «Уэмбли», на котором ведут борьбу, простите, «Тайнсайд» и «Норт Лондон»

Glorious names

База FIFA 13, как всегда, содержит более чем достаточное количество реальных футболистов и клубов. В игре 30 полноценных лицензированных чемпионатов плюс несколько известных клубов "остального мира". Пропали первенства Турции и Чехии, добавлен чемпионат Саудовской Аравии. В стане сборных 5 новых команд, Беларуси среди которых, разумеется, нет. Игра насчитывает около 50 стадионов, 26 из них реальные. "Ноу Камп" отсутствует, так как исключительные права на него в этом году принадлежат Konami (странный выбор японцев, учитывая лицо Криштиану Роналду на обложке).

Этот абзац можно было не вставлять, но вдруг кто-то еще не играл в PES... Конечно же, в новой игре опять полный швах с составами и лицензиями. Целиком воссозданы высшие дивизионы Франции, Испании и Голландии, а также Лига Чемпионов, Лига Европы, Суперкубок УЕФА, Кубок Либертадорес. В АПЛ лицензирован только "Манчестер Юнайтед" и игроки остальных клубов. В Италии лицензировано все, за исключением оформления и самого названия Серии А. В Португалии реальными являются 4 клуба, все остальное вымышленно. С Бразилией ситуация та же, что с Италией. Есть еще лига PES и лига WE, набитые несуществующим хламом, а также порядка 40 сборных, большинство из которых лицензировано лишь частично. БАТЭ нет. Зато в игру включены стадионы всех 20 команд, участвующих в Примере. В целом, разнообразия чуть больше, чем ранее, но все-таки мало. Кроме того, изначально снова не проведены некоторые важные трансферы. Серия PES до сих пор даже не пытается предоставить нам обширное поле для карьерной деятельности, потому "Мастер-Лига" остается поверхностным и недолговечным режимом.

EA Canada, несмотря на сдержанные обещания, перетряхнула весь проект, выдав хоть и неоднозначный, однако свежий, интересный результат. Konami топчется на месте, предлагая фанатам PES снова сыграть в ту же самую игру, только с немного более продвинутым геймплеем. Возможно, японцы откладывают глобальные новшества для консолей следующего поколения, но их лени это не оправдывает. В серии начался серьезный застой. Если через год мы увидим то же самое, PES можно будет переносить в раздел кратких рецензий и ставить соответствующие баллы.

Роман Бетеня

	FIFA 13	PES 2013
Удобство интерфейса	Красивый, но громоздкий и местами забагованный 7/10	Практически идеальный 9/10
Удобство управления	С клавиатуры полноценно играть почти невозможно, требуется геймпад 6/10	Для полноценной игры также требуется геймпад, но и клавиатура годится 8/10
Графика	Неплоха, но с массой мелких проблем 7,5/10	Местами приятная, но, в целом, средняя 7/10
Звук и саундтрек	Богатый, но тусклый саундтрек, отличные комментарии и шум стадиона 8/10	В саундтреке всего несколько "слушабельных" вещей, комментаторы и шум стадиона ужасны 5/10
Проработка анимации	Не всегда реалистичная, однако очень разнообразная и яркая анимация 8,5/10	Бедноватая нереалистичная анимация, работающая на заготовках 6,5/10
Геймплей	Хаотичный, но в то же время разносторонний и увлекательный 8/10	Тактически глубокий, продуманный, однако чересчур размеренный и не слишком зрелищный 7/10
Интересность игровых режимов	Хорошие режимы карьеры и виртуального футболиста, парочка недурных онлайновых режимов 8/10	Увлекает только "Стань легендой", да и то в нем есть ряд проблем 5,5/10
Лицензии	Как всегда, более чем достаточное количество реальных клубов, игроков и турниров 9/10	Чуть лучше, чем раньше, но до FIFA еще очень далеко 6/10
Реализм	Высокая скорость и хаотичность игры портит общее приятное впечатление 8/10	Очень много условностей, смазывающих картину 7/10

ОЦЕНКА FIFA 13: **8.0**

ОЦЕНКА PES 2013: **7.0**

Ветчина с доставкой

— Разве слоны уже летают?
— Значит, летают!
Мультфильм "Братья Пилоты"

Жанр: аркада
Платформы: PC, iOS, Android, Mac
Разработчик/издатель: Rovio Entertainment
Похожие игры: серия Angry Birds
Оптимальные системные требования: процессор с частотой 3.0 ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon X800 или NVidia GeForce 6600; 160 Мб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Everyone (6+)
Официальный сайт игры: http://www.badpiggies.com/

Редко какая игра заставит членов семьи бороться за мышку. Пару лет назад таковой стала Angry Birds. Яркий стиль, задорная музыка и увлекательный процесс уничтожения зеленых свиней, затеявших яичницу из потомства пестрых птичек, — все это намертво приковывало к экрану. Прошло некоторое время, вышло несколько продолжений, и хочется чего-нибудь новенького даже после Angry Birds Space. Да, сменился антураж, немного поменялись правила, но суть та же, и персонажи прежние. А вот стать по другую сторону баррикад — это действительно интересно.

Хрюкающие завоеватели

Оказывается, не сразу и не вдруг колобки с пятачками решились стырить яйца. У них был хитрый план! Главнокомандующий свин долго и тщательно его разрабатывал. Но недотепа-протеже сильно близко подвинул офисный вентилятор (зачем он свиньям?), и план порвало на кусочки и разбросало там и сям. Что ж, свиные солдаты готовы ринуться на поиски, а мы должны им в этом помочь.

Завязка, как водится, проста, не сильно мудрствует и игровой процесс, но в легкости новых головоломок вся сложность. Благо, игра длится всего-то две главы. Надоесть не успевает, вдоволь повеселиться хватит.



Жанр: пошаговая стратегия
Платформы: PC, Xbox360, PS3
Разработчик/издатель: Team17 Software
Похожие игры: серия Worms, Hogs Of War, Creature Conflict: The Clan Wars
Мультиплеер: hot-seat, локальная сеть, интернет
Оптимальные системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo/ AMD Athlon x2 2.4 ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня nVidia GeForce 8600 / ATI Radeon HD 3650 с объемом памяти 512 Мб; 1,5 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: E (everyone)
Официальный сайт игры: http://www.team17.com/

Игры про воинственных червяков радуют как геймеров со стажем, так и простых обывателей уже не первый год. Хотя получение удовольствия от новых проектов серии становится все более сомнительным. По сути, самой удачной является первая концепция, которая запускалась еще под DOS, если кто-то из нового поколения игроков знает, что это такое. Тем не менее, Team17 старательно продолжает совершенствовать свой велосипед, иногда из конструктивных соображений откручивая ему колеса.

Как говорится, встречают по одежке — и тут к новым червям придраться практически невозможно. Художники студии трудятся как следует — картинка и общий стиль получились приятными и весьма позитивными. Помнится, начиная с Worms 3D, червей периодически пытались перевести в третье измерение, последним таким был Worms 4: Mayhem, кстати, весьма терпимый по сравнению с другими объемными частями серии. Проблема в том, что червякам никак не идет реалистичное измерение большинства современных игр — моментально меняется механика и так любимый всеми "червячный" стиль. В Revolution разработчики решили убить двух червей сразу: они сделали трехмерную игру с видом сбоку. То есть, все объекты и уровень объемные, но перспектива — как в двухмерных частях серии. Находка удачная, к тому же графика радует глаз. На новую игру в первую очередь приятно смотреть. Теперь на заднем плане не просто летают листики, а постоянно что-то происходит, в зависимости от стиля уровня, которых четыре: катакомбы, пляж, хоррор-стиль и ферма. Интересно наблюдать, как в подземелье бегают крысы, из воды выныривает крокодил, на пляже летают чайки и сидят крабы, на ночных уровнях вдалеке возвышается старинный особняк, носятся летучие мыши и из стиральной машины во дворе периодически появляется чья-то рука,

Bad Piggies



Под крылом самолета о чем-то... визжит?

Если в предыдущих играх мы пуляли птичек из рогатки, то свиньи, как это ни странно, оказались куда изобретательней. Они способны мастерить всякие там тележки, машинки и даже самолетики. Игровой процесс представляет собой такой простенький конструктор. Нам дают набор деталей на уровень, из которых нужно сконструировать средство передвижения для нашего подопечного. Из различных кубиков делаем каркас, под него обычно ставим колеса, и, если нет естественного уклона, надо присоединить деталь, обеспечивающую движение. И это не обязательно станочный, автомобильный или авиационный двигатель. Могут быть обычные бутылки с газировкой, меха для раздувания огня, воздушные шарики. И вперед! В процессе заезда или полета позволено включать-выключать основные элементы конструкции – двигатели и вспомогательные средства. Только всегда стоит учитывать рельеф местности, так как велик шанс, что ваша конструкция разлетится на щепки под громкое возмущение свинюшки.

Как и ранее, в конце испытаний нам дают звезды. За выполнение дополнительных условий – сбор всех звезд или свиных черепков, разбросанных по уровню, – открывают новые детали и уровни. В сюжетном прохождении набор конструктора выдается по умолчанию, а вот открытые элементы можно использовать в режиме песочницы. Там уже никаких ограничений – можно создать абсолютно сумасшедшие агрегаты и наблюдать, как они пытаются передвигаться.

Веселые свинки

Конечно, главное, за что все так любят эту серию – приятный беззаботный стиль. В Bad Piggies все на месте. Задорная музыка не дает заскучать, глаз радует мультяшная анимация, а все свиньи весьма старательно изображают заинтересованность происходящим. Строите вы новое средство передвижения, или же ваша свинья уже отправилась в опасный путь, она будет ярко показывать свои эмоции похрюкиванием, повизгиванием и общим выражением своей круглой мордочки – это весьма забавляет. В общем, в Rovio понимают, как заставить любого человека улыбаться, и проекты студии с успехом это делают.





РАДОСТИ:

Веселый стиль и музыка
Интересные головоломки
Режим песочницы
Конструктор средств передвижения

ГАДОСТИ:

Нет

ОЦЕНКА:

9.0

У нас есть еще одна возможность провести свой досуг в компании веселых зеленых свинок. Ненавязчивое развлечение – как раз для того, чтобы запустить во время обеда или в перерыве между текущими делами.

MDL

Worms: Revolution

а на деревенских локациях копошатся куры. Причем сопровождает битвы приятная музыка, которая также подобрана под общую стилистику каждой локации.

Йевойюция, товайищи!

Революция – все-таки сильно громкое название для игры, претерпевшей на самом деле не столько радикальные, сколько технические перемены. В Worms всегда во время боя надо было учитывать различные физические параметры: силу удара, скорость ветра, рикошет, инерцию, иногда даже гравитацию. Новую игру впору было назвать "бои на водных пистолетах", ведь теперь активно используются головоломки, связанные с H2O. Червяки не тонут в воде, которая расположена на самом уровне – эта жидкость используется в основном для смывания врагов с суши. Кроме того, после каждого хода черви, погруженные в воду, теряют здоровье, да и передвигаться в воде тяжело. Естественно, в игре появилось водное оружие: водобомба, водный обстрел, водный пистолет и водный слив, используемый для откачивания воды в определенном месте.

Из физических нововведений стоит упомянуть обновленную физику, что теперь позволяет манипулировать отдельными объектами с помощью телекинеза или... летающей тарелки. В принципе, чего еще ждать от игры, где в качестве оружия можно использовать летающую овцу, вонючую старушку, святую гранату или банан-бомбу?

Кроме этих особенностей, существенным нововведением стало разделение червяков на классы. Теперь обычный червяк – это вояка с усредненными показателями. Кроме него есть умник, которого лучше было назвать медбратом, ведь единственная от него польза – увеличение здоровья команды. Также появился проныра – действительно хороший класс – быстро бегает, высоко и далеко прыгает, к тому же легкий, что дает возможность эффективно использовать ракетный ранец. Ну а толстяк – абсолютно бесполезное мясо, которое медленно передвигается и, вопреки уверениям игрового справочника, убивается наравне, а то и быстрее других червей из-за своей неповоротливости.



Но вот нужны были эти классы как пастуху смокинг и пенсне. Действенной является лишь одна схема их использования – один умник и три проныры, про толстяков можно забыть.

Заморим червячка?

Несмотря на скудость нововведений, провести некоторое время в компании новоявленных червей все же стоит. И как ни странно, стоит лишь в одиночном режиме. Миссии, рассчитанные на одиночное прохождение, в игре получились интересными. В кампании нам предлагают сразиться с четырьмя командами червяков – каждой на своих уровнях, которые объединены по вышеупомянутым стилям в главы. Начинается все как обучение, но уже к середине прохождения компьютерные червяки, пусть порой и совершают глупости, вроде огня по своим, но выполняют роль вполне достойных соперников. Часто попадаются уровни, где надо не просто всех уничтожить, а достигнуть конкретной цели, имея ограниченный арсенал.

Кроме кампании есть режим со странным названием "Воспоминания о стычке на ферме" и уровни с головоломками, которые мало чем отличаются от одиночного режима.

Чтобы игроки не заскучали в обществе червей, разработчики ввели болтливого шута-комментатора дона Боссо, шутки которого, наверное, первый раз за всю серию получились действительно удачными. Его фразы, типа "гордыня приводит к падению, а насмешки и стеб – к ужасной смерти", не дают заскучать всю игру.

С мультиплеером ситуация плачевнее. Удовольствие от игры в режиме hot-seat или по сети все еще можно получить, но все те возможности, за которые народ горячо любит червячков, нагло вырезаны. Да, какие-то настройки уровней и оружия остались, но это и в сравнение не идет с тем изобилием и свободой, что были в Armageddon и World Party. В этих проектах была куча настраиваемых параметров – от мощности оружия до таких мелочей, как сила и направление ветра, уровень воды, различные бонусы и "мутаторы" – всего не перечесть. Главное, можно было выставить все параметры по максимуму – бесконечные боеприпасы, максимум урона от всего, что может наносить урон, и настоящий Армагеддон на уровне, где собрались несколько команд червяков, был обеспечен.

Много хорошего потеряно и в мелочах. Раньше имя каждого червяка выбиралось с любовью. В новой игре подобного нет, поэтому специально подбирать имена нет желания, и мотивация к эффектным трюкам тоже пропала. К тому же, с новой физикой и ограничением в четыре червя в команде, игра убавила темп.

Уже в котором проекте от Team17 отсутствуют нарисованные от руки уровни. А как интересно было их исследовать, да и играть на них. В общем, теряя в мелочах, Worms потеряла в главном – веселой безбашенной атмосфере в первую очередь в командном прохождении, за которым может собраться как компания друзей, так и любой рабочий коллектив или семья и показать друг другу, где червяки зимуют. Но сделать это лучше в ранних частях серии, чем в новой Revolution.

РАДОСТИ:

Остроумный юмор
Мультяшный стиль

ГАДОСТИ:

Утеряны главные особенности серии
Скучный мультиплеер
Сомнительные нововведения

ОЦЕНКА:

6.0

ВЫВОД:

Если Team17 продолжит в том же духе, следующую их игру следует назвать "Деградация". Непонятно, зачем было портить замечательный баланс и главные особенности геймплея серии в угоду напрасным новшествам. Немногое, что способно увлечь в этой игре – веселый стиль и одиночная кампания.

MDL

Resident Evil 6

Жанр: шутер от третьего лица
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия Resident Evil, Dead Space
Мультиплеер: интернет
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: http://www.residentevil.com





Серия Resident Evil никогда подолгу не топталась на месте. Каждая игра делала определенный шаг вперед, кое-где незначительный, кое-когда не совсем правильный. Но при этом дух серии никогда не покидал полноценные проекты. И очень радует, что за огромным ворохом нововведений Resident Evil 6 не растерял этого самого духа, хотя и был близок к этому.

One More Day

Время не стоит на месте. С момента происшествия в Раккунсити прошло 15 лет, президент США решает приоткрыть завесу тайны и рассказать людям правду о кошмаре, что разразился на улицах ныне уничтоженного города. Но не все разделяют желания президента. Некоторые даже готовы пойти на повторение биологической катастрофы, лишь бы не дать истине дойти до ушей общественности.

А за полгода до этого в таинственном восточноевропейском государстве Эдония разгорается нешуточный акт биотерроризма, организованный внезапно возникшей корпорацией Neo-Umbrella. Масштабы атаки нешуточные. Подоспевшие к месту действия оперативники BSAA столкнулись с целой военизированной группировкой новых зомби — дж'аво. Противник весьма серьезен, и вскоре локальный конфликт перерастает в глобальную катастрофу.

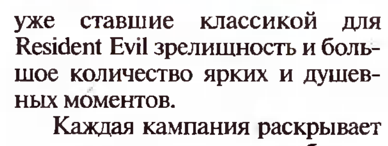
Сюжет подается от лица нескольких героев. Каждая кампания — это полноценная отдельная игра, так что будет не лишним рассмотреть их подробнее.

Очень интересной комбинацией старой и новой школы RE получилась ветка за хорошо всем знакомого спецагента США Леона Кеннеди. Играя за него, мы с самого начала оказываемся в гуще настоящего кошмара. Страшный вирус снова разбушевался на улицах, превращая людей в кровожадных зомби. В воздухе постоянно царит напряженность, порою даже становится страшно. Чувствуется колорит тех самых первых частей RE, когда герой на экране не был бравым солдатом и спасителем мира — он был жертвой. Атмосфера постоянно поддерживается хорошими моментами. Когда отвлекаешься на телевизор, а потом поворачиваешься и видишь семью, что умерла прямо на диване за просмотром любимой программы, становится жутко. Когда застреваешь в лифте с парочкой, которая вот-вот превратится в зомби, и вдруг гаснет свет, по телу пробегают мурашки. И много чего подобного свалится на голову Леона и его напарницы Елены Харпер. Помимо этого вернулись старые добрые исследования таинственных подземелий, лабораторий и множество загадок. Все это навевает ностальгию и оставляет после себя лишь хорошие впечатления. Прикрепите ко всему масштаб и зрелищность, которые теперь стали неотъемлемой частью RE, и получите почти шедевр.

Кампания за ветерана Resident Evil Криса Редфилда показала, куда все эти годы стремилась серия. Она просто изобилует яркими и динамичными моментами, большим количеством перестрелок и взрывов. Напряженный экшен не прекращается вплоть до конца. И, что удивительно, в погоне за этим игра не превратилась в бессмысленную жвачку. Это по-прежнему очень серьезная и интересная история, полная как захватывающих, так и серьезных грустных моментов. Огромный отпечаток на геймплейном процессе оставляют новые противники — дж'аво. Сохранив в себе разум, они активно используют холодное и огнестрельное оружие и даже различную технику. Именно эти создания вынуждают продумывать свою тактику, пользоваться укрытиями и активно применять все новые приемы, которым обучились герои со времен пятой части серии. Кампания за Криса, возможно, слишком сильно отошла от канонов серии, что может не прийтись по вкусу ярым фанатам старого RE. Но взамен она подарила много красивых моментов и приятных впечатлений.



Еще до выхода игры ни для кого не было секретом, кем является таинственный паренек с вечно недовольной физиономией и превосходным набором умений рукопашного боя. Третий взгляд на сюжет подается от лица Джейка Мюллера, сына знаменитого Альберта Вескера. Судьба его была непростой. Тяжелая жизнь заставила податься в наемники. Во время одного задания вся его группа получает неизвестный препарат, якобы обладающий бодрящими свойствами, а на деле являющийся новым С-вирусом. Тут-то в крови Джейка и обнаруживаются унаследованные антитела к этому новому биологическому оружию. Неизвестный международный преступник вдруг становится важной фигурой, которая способна спасти мир от катастрофы. И небезызвестная Шерри Биркин берется за непростую задачу: доставить Джейка к своему начальству. Целого и невредимого. А сделать это непросто, ведь Neo-Umbrella тоже весьма заинтересована в его крови. И отправляет по следам Вескера-младшего Устанка, настоящую реинкарнацию знаменитого Немезиса. В этой непростой истории игроку предстоит использовать продвинутую рукопашную систему по максимуму. Здесь же появилось некое подобие не совсем удачного стелса. В наличии



уже ставшие классикой для Resident Evil зрелищность и большое количество ярких и душевных моментов.

Каждая кампания раскрывает все новые и новые подробности запутанного сюжета шестой части франшизы. Постепенно становится понятно, что, куда и зачем. Окончательные дыры в сюжете закрывает бонусная глава за знаменитую шпионку Аду Вонг, которая становится доступна после прохождения трех основных веток, причем получилась она ничуть не хуже остальных. Кампания за девушку интересна обилием красивых сцен и игровых ситуаций, а также отсутствием напарника, который мог бы подсобить в этих самых ситуациях.

Together Forever

Большой акцент сделан на кооператив. На протяжении всей игры встречается много моментов, требующих раздельных действий для совместного блага. Первый герой пытается спастись из лап опасного мутанта, а второй, будучи в безопасном месте, всячески ему помогает. Один ведет джип, другой стреляет и так далее. Все эти моменты, несмотря на свою простоту, реализованы на высоком уровне. Роль второго игрока может взять на себя и верный сосед (при наличии второго геймпада), и какой-нибудь Джон с просторов интернета. Впрочем, и сами по себе Елена, Пирс, напарник Криса и Шерри обладают вполне сносными интеллектуальными способностями.

Не всегда предстоит бегать только вдвоем. Часто происходят сюжетные встречи, во время которых совместно друг с другом действуют четыре персонажа. Есть в RE 6 и еще один способ взаимодействия с другими геймерами. Это режим "Охота". В нем нам предлагают примерить шкуру инфицированного создания и попытаться осложнить процесс прохождения для какой-нибудь парочки. При этом игроки "по ту сторону экрана" даже не узнают, убили они обычного NPC или же управляемого вами монстра. Никуда не делся и режим "Наемники". Теперь он доступен с самого начала и является идеальным полигоном для оттачивания навыков и приобретения очков опыта. Эти очки тратятся на приобретение умений. Можно скомбинировать восемь ячеек по три умения и применять их по ходу игры. Помимо стандартных, увеличивающих урон оружия, силу, точность и им подобные, есть и оригинальные, вроде убирающего прицел и многократно повышающего мощность оружия, или позволяющего получать от напарника лечебные таблетки во время спасений. Наличие подобной системы не совсем к лицу игре, но заменить пропавшее улучшение стволов она способна, и лишней уж точно не будет.





Panic Attack

Одна из главных особенностей Resident Evil 6 — заметно шагнувшая вперед система контроля персонажа. Теперь наконец-то

можно передвигаться во время прицеливания. Теперь можно совершать быстрые рывки, различные перекаты и скольжения. Также в арсенале игрока появилась расширенная система рукопашного боя, которая позволяет уклоняться, наносить целые цепочки ударов и активно использовать оружие зомби против них самих. При условии постоянной нехватки боеприпасов кулаки становятся очень полезными. Но умело владеть всеми трюками получится лишь после долгих тренировок. Игра по-прежнему не столь удобна в управлении, как хотелось бы. Ускоренному восприятию нововведений немного способствуют широкие настройки. Можно выбрать положение камеры, способы взаимодействия с оружием, прицел, даже цвет лазерного целеуказателя. Это позволяет максимально подогнать игру под себя, чтобы впечатление не портилось от мелочей интерфейса.

Return of Madness

Но стоит поговорить и о недостатках. Частенько ощущается несбалансированность: играть то слишком сложно, то слишком просто. Да и сохранения расположены весьма хаотично. Но главная проблема проекта — эстетическая. Новый С-вирус позволяет своим хозяевам мутировать прямо на ходу. И порою это доходит до крайностей. Гигантские вороны, ходячие "хот-доги", человекокузнечики и человекопауки... Складывается впечатление, что японские разработчики составляли бестиарий в состоянии коллективного наркотического опьянения. С наличием большого количества нелепых противников связано и множество странных моментов, таких как бесшумное уничтожение гигантских мотыльков. Стоит признать, что с созданием мутировавшей фауны у японцев частенько возникают проблемы. Другая культура. Радует, что среди этого странного многообразия встречаются действительно интересные и запоминающиеся противники, которыми всегда славилась серия Resident Evil. Да и присутствие канонических зомби не может не порадовать.

РАДОСТИ:

Продолжительный и интересный сюжет
Интересные персонажи
Обилие хороших моментов
Улучшенная система управления
Захватывающий игровой процесс
Атмосфера

ГАДОСТИ:

Нелепые монстры и связанные с этим игровые моменты
Порою слишком сильный уход от канонов франшизы
Некоторая несбалансированность

ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

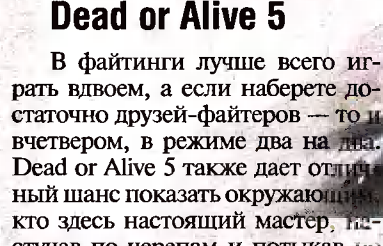
Resident Evil 6 — большой шаг вперед. Это продолжительная и очень интересная игра, которая подарит огромное количество приятных впечатлений, несмотря на ряд недостатков. Resident Evil никогда не вернется к своим корням, но разве это столь уж необходимо? Серия развивается, и развивается очень успешно. Однако создателям нужно быть осторожнее, ибо на теперешней стадии этой игре очень легко сделать неправильный шаг и растерять то, что делает ее Обителью Зла.

TOXI

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Dead or Alive 5

Все, что вам нравится



Жанр: файтинг
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Team Ninja
Издатель: Tecmo Koei
Похожие игры: серия Dead or Alive, серия Virtua Fighter
Мультиплеер: интернет
Официальный сайт игры: http://teamninja-studio.com/doa5/
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)

В Dead or Alive 5 разработчики грозились развить жанр файтинга, добавить в него нечто совершенно новое. Теперь уже можно с уверенностью говорить, что обещание пускай чуть-чуть, но сдержано — в отличие от той же серии Tekken, Dead or Alive не идет проторенной дорожкой. И пусть эта игра не перевернет ваше представление о современных файтингах, все равно она достаточно интересна для того, чтобы уделить ей хотя бы какое-то внимание.

Show girls

Мужики, сразу спешим вас успокоить — все, за что вы цените Dead or Alive, осталось и в пятой части. Воинов-девушек достаточно много, более десятка, все они обладают невероятно красивыми фигурами, а двигаются просто превосходно. Набор на любой вкус: блондинки и брюнетки, азиатки и европейские барышни, войны-ниндзя и девушки-рестлеры. И все они анимированы великолепно, прямо глаз радуется, когда видишь их грациозные движения. Бойцов-мужчин, конечно, тоже хватает, но взглянем правде в глаза — изюминкой Dead or Alive всегда были именно девушки. Причем весьма легко одетые — а благодаря вороху альтернативных костюмов вы всегда можете нарядить здешних воиновкрасавиц по своему вкусу, в том числе и подобрать им очень открытые наряды (не сомневайтесь, разработчики вас прекрасно понимают). Жаль только, что по-настоящему новых воинов всего двое — одна девушка и один парень, все остальные бойцы перекочевали в пятую часть из предыдущих игр, также есть несколько "приглашенных звезд" из родственной серии Virtua Fighter.

Эффект случая — теперь и в DoA 5

Можно сказать и так — отныне в битвах Dead or Alive действительно большое значение имеет элемент случайности. Все дело в меняющихся аренах — прямо во время боя на локации может произойти множество изменений, а при очень большой удаче место битвы меняется пару раз прямо во время поединка. И вот этот момент разработчики проработали здорово. Сражаясь среди арктических снегов, позволяется сбросить противника со скалы. Деретесь на стройке — легко можно толкнуть врага под раскачивающуюся стрелу башенного крана. Даже на полупустом складе под ногами вечно путаются какие-то коробки, из-за которых бывает тяжело двигаться, уходить от ударов противника и контратаковать самому. Различные "сюрпризы", размещенные на аренах, могут отнять у воина более 50% энергии. Поэтому во время боя постоянно приходится следить не только за врагом, но и за ловушками на локации. Хотя просто выбросить врага за границу ринга для победы нельзя, всетаки это вам не SoulCalibur.

Впрочем, если желаете драться максимально честно, в настройках всегда можно отключить интерактивность арен. Прекрасно, что разработчики дали нам такой выбор, ведь иногда хочется показать противнику "кто тут папа", используя только собственное боевое мастерство.

Профессионалы в Dead or Alive 5 наверняка первое время будут легко "наказывать" новичков, пришедших сюда из других файтингов — а все потому, что боевая система игры имеет свои особенности. Прежде всего, никаких магических ударов и файерболов, как в Mortal Kombat и Street Fighter. Единственное исключение — "Сильнейший удар" (Power Blow), очень красивая атака, которой обладает каждый здешний воин.

Но, за исключением Power Blow, в игре вообще нет никакой магии, только красивые бои и запоминающиеся стили. Кстати, набор последних весьма интересный — встречается даже такая экзотика, как стиль китайского "пьяницы". Впрочем, более простых и знакомых боевых стилей в Dead or Alive 5 тоже полно — к примеру, те же каратэ и тхэквондо прекрасно представлены на здешних аренах.

Набор различных боевых стилей делает проект немного похожим на Tekken. Только вот никаких прыжков не предусмотрено, и это наверняка разочарует фанатов знаменитой серии файтингом. Персонажи взмывают в воздух только для того, чтобы нанести удар врагу, и такие перемещения могут быть нескольких типов — например, прыжок с ударом по направлению к врагу, или назад, от противника, серьезно различаются по анимации. Но это мелкие придирки. С боевой системой игры можно освоиться достаточно быстро, а наличие различных бойцов делает тренировки очень разнообразными. Хотя начальный набор воинов все-таки огорчает. Два десятка — пожалуй, этого маловато для современного 3D-файтинга. Но, может быть, просто мы слишком привередливые.

Маленькие радости Dead or Alive 5

В файтинги лучше всего играть вдвоем, а если наберете достаточно друзей-файтеров — то и вчетвером, в режиме два на два. Dead or Alive 5 также дает отличный шанс показать окружающим, кто здесь настоящий мастер, настучав по черепам и потыкав по болевым точкам. Выяснить отношения с друзьями можно в режиме Versus. Ну, а если поблизости приятелей не наблюдается — добро пожаловать во Всемирную паутину, где можно устроить не только спарринг, но и организовать полноценный мини-турнир с участием шестнадцати игроков.

Стесняетесь драться с живыми противниками? Полагаете, что еще не готовы? Не страшно, ведь игра предложит и несколько тренировочных режимов. Прежде всего, это Arcade, в котором все предельно просто — знай себе, поколачивай следующих друг за другом супостатов. Превосходный вариант для первого знакомства с игрой, персонажами, аренами. И благодаря Arcade выясняется одна неприятная деталь: создатели Dead or Alive 5 не догадались включить в данный режим боссов! Почему — загадка, мастера жанра пожимают плечами в недоумении. Но сюрприз действительно неприятный, когда после победы над очередным противником вам демонстрируют скучную турнирную таблицу, и все заново начинается по кругу. Тем не менее, "набить кулаки" на местных воинах вполне можно, для этого режим Arcade подходит отлично. Для продвинутых файтеров припасены режимы Survival и Time Attack. Оба — классика жанра, первый предлагает битвы на выживание, второй же представляет собой сражения на время.



"Мы приехали на турнир", или о чем вообще эта игра?

Кто там такой темный, что думает, будто в файтингах сюжета быть не должно? Шаг вперед и смотрите на Dead or Alive 5 — вот здесь точно есть полноценная история, насыщенная вдобавок еще и большим количеством драк. Впрочем, разработчики живо напоминают нам, что эта игра — часть длинного сериала, и с бухты-барахты бросают нас в атмосферу подготовки к новому турниру, следующему сразу за событиями предыдущей игры. Разобраться в том, кто тут с кем враждует, и по какой причине это делает, может быть довольно сложно. Сама история подается нам в виде красивого 3D-мультфильма, причем повествование постоянно прерывается рукопашными схватками с участием главных героев. Жаль только, что причины для драк часто бывают высосаны из пальца — в мире Dead or Alive 5 битва разгорается из-за любого неосторожного слова. Сюжет, благодаря обилию лишних поединков, кажется искусственно растянутым и немного утомляет. Да и ничего сверхоригинального разработчики не выдают, очередная "Санта-Барбара" для поклонников сериала — вот что такое режим Story.

РАДОСТИ:

Множество красивых девушек на боевых аренах
Красивая графика, отличная анимация персонажей
Интерактивные арены
Кинематографичность

ГАДОСТИ:

Всего два новых воина
Запутанная сюжетная "Санта-Барбара"
Местами глупый сюжет
Нет боссов в режиме Arcade

ВЫВОД

Разработчики обещали нам расширить границы жанра "файтинг". Благодаря интересным интерактивным аренам они смогли сдержать свое обещание. Но все-таки этого недостаточно для того, чтобы устроить в жанре революцию, подобную той, какую в свое время устроил Street Fighter IV. Dead or Alive 5 — хороший осенний файтинг, который годится для того, чтобы скоротать время в ожидании новых хитов. И не более. Однако все, что вам нравится, в этой игре имеется.

ОЦЕНКА:

6.0

Обзор написан по Xbox 360-версии игры

AlexS





Выдающиеся предатели

— Измена! Измена!, — надрывался Мальчиш-Кибальчиш.

Сидящий возле опустошенного бочонка из-под варенья Мальчиш-Плохиш задумчиво облизнул ложку:

— Странная вот ведь штука... Кого-то на измену пробивает, а меня вот — на еду...

Растаманский анекдот, слегка изменен цензурой.

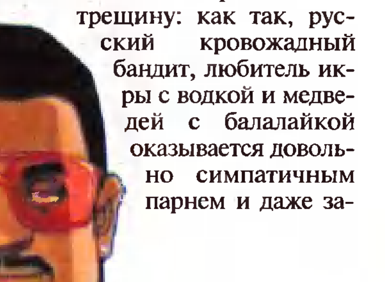
За далекой поволокой ушедшего времени остались сюжеты видеоигр, укладывающиеся в простую действующую формулу: белый принц спасает розовую принцессу от черного дракона. По уровню накала страстей и эффектности драматургии в игровых историях современный геймдев не уступает литературе и кинематографу. И если взять, к примеру, легендарный Болливуд из солнечной Индии, и сравнить сюжеты, сводившие еще недавно с ума одну шестую часть суши, и сюжеты последних гейм-шедевров, то в итоге мы получим говорящую картину: просто взгляните на душераздирающий сценарии драматического боевика "Раджа в плену" (2 серии) и консольной Heavy Rain.

В игровых сюжетных перипетиях ожидаемо находится место и для безупречного героя, и для зловредного негодяя, и для харизматичных спутников, и для мудрых наставников. Но многие виртуальные рассказы не состоялись бы без них. Сегодня — о непочетной, опасной и неблагодарной роли предателя в цифровых мирах. Именно предателям мы обязаны многими головокружительными сценарными зигзагами, часами ярких переживаний и все более и более глубоким погружением в события на экране. Когда пришло время выбирать десять лучших предателей в играх, оказалось, что имя им, воистину, легион. Многие виртуальные собратья по Брутову цеху остались вне рубрики. Члены редколлегии настаивали на включении в список своих любимцев и угрожали умышленной порчей имущества и настроения. Но, впервые предав заветы демократии, автор воспользовался служебным положением, и эта "десятка" оказалась пропитана личным субъективизмом.

10. Квентин "Лэнс" Вэнс. Игра GTA: Vice City

Предательство: Лэнс Вэнс — классический помощник главного героя из криминальных кинобоевиков 80-х. Надеемся, что его включение в сомнительную "десятку лучших" не оскорбит чувства читающих эти строки афробелорусов. Вэнс постоянно весел, остроумен, с иголочки одет и обладает положенным по статусу огромным "мобильником" в руке и дорогой цепочкой на шее. Его образ идеально вписывается в мастерски переданную игрой атмосферу теплого приморского города тридцатилетней давности. Как и положено верному, деятельному и симпатичному помощнику героя, Лэнс неоднократно помогает Томми Версетти строить криминальную империю. И когда игрок уже был готов увидеть счастливые финальные титры, Вэнс входит в особняк Томми в сопровождении могущественных мафиози. Чтобы помочь тем отнять у героя все до последнего. Лэнс втерся в доверие к Томми для того, чтобы увидеть его падение с самого верха.

Последствия: в схватке, копирующей финал "Лица со шрамом", предатель погиб, как же иначе? Ему можно найти оправдание: итальянский гангстер Томми косвенно повинен в смерти его брата. Да и все протагонисты серии сами не ангелы.



9. Владимир Лем. Серия Max Payne

Предательство: Владимир Лем — вполне стереотипный русский мафиози из нуарного мира Макса Пейна. Он хитер, всегда бодр, носит дорогие костюмы и назвал собственный клуб "Vodka". Владимир ведет жестокую криминальную войну с итальянской мафией, и в определенный момент оказывается в союзе с Великим Максом Пейном. Здесь стереотип дает трещину: как так, русский кровожадный бандит, любитель икры с водкой и медведей с балалайкой оказывается довольно симпатичным парнем и даже заводит чуть ли не дружбу с суровым полицейским Максом? Но финские сценаристы не зря едят свой хлеб и умело выкручивают стереотип еще раз. К финалу дилогии оказывается, что Владимир Лем стоит чуть ли не за всеми мрачными тайнами дилогии, а беспощадные загадочные "чистильщики" работают именно на него. Цель проста и понятна любому русскому мафиози: безграничная власть над преступным миром.

Последствия: Лем долго водил всех за нос. Он даже успевает убить любовь Пейна — Мону Сакс. Но в итоге Макс врубает slo-mo и воздает негодяю по заслугам.

8. Сарен Артериус. Игра Mass Effect

Предательство: турианцы, чьей расе принадлежит Сарен, вообще не вызывают доверия своим внешним видом. Стоит представить себе смесь самурая, воина племени людоедов и хищной рептилии. Однако турианцы прославились как умелые солдаты и заняли значимое место в галактическом Совете. Артериус был бесконечно предан Совету, он исполнял для него функции Спектра — суперагента с бесконечными полномочиями. Когда людская раса в результате стремительной экспансии встала вровень с более древними расами, и с турианцами в том числе, Сарена захлестнула волна расистской ненависти. Он считал людей недостойными выскочками, чье место у костра в пещере. К тому же, Артериус считал людей виновными в смерти брата, который погиб при первом контакте с людьми. Турианец, в стремлении извести землян, предал долг, честь и госслужбу.

Последствия: последствия предательства Сарена растянулись на три великолепные игры. И если его ненависть к людишкам еще можно понять и объяснить местью за брата, то уж совсем жутко выглядит выстрел в затылок собственному старому другу и сослуживцу Найлусу в начале первой игры. Найлус тоже был турианцем.

7. Леди Арибет де Тильмарант. Игра Neverwinter Nights

Предательство: леди Арибет — самый очаровательный изменник "десятки". Полуэльфийка, паладин и просто красавица. Фанаты с увеличительными стеклами изучают ее изображения, чтобы определить, к какой же подрасе эльфов она принадлежит. Арибет, благодаря выдающимся способностям, добралась до вершин службы в городской страже города Невервинтер. Когда разразилась жуткая эпидемия странной чумы с милым названием "Вопящая смерть", Арибет стойко выполняла служебные обязанности, в чем мог убедиться лично геймер, заброшенный сценаристами BioWare в гущу мрачных событий. Но по ходу развития сценария возлюбленный девушки был обвинен в содействии заговорщикам и безжалостно казнен. Сердце Арибет не выдержало, и она быстренько сменила стороны баррикад. А ведь была паладином не какого-нибудь бога, а бога справедливости Тира! Она стала чемпионом королевы Мораг из расы древних чудищ и повела ее войска на штурм стен, которые еще недавно зорко оберегала.

Последствия: благодаря Арибет, захватчики ворвались в Невервинтер и в городе разгорелись уличные бои. Но затем хорошенько прокачавшийся к финалу игры герой с гиканьем врывался в весь этот бардак и воздавал всем по заслугам.

6. Генерал Шепард. Игра Call of Duty: Modern Warfare 2

Предательство: неймется же этим игровым генералам! Взять вот наших генералов, местных: самая большая гадость, что от них можно ожидать — отправка солдат вместо стрельбища на строительство собственной секретной дачи. В играх другие масштабы. Генерал Гершель фон Шепард (не путать с защитником всея Вселенной!) развязал третью мировую войну. И хотя критики привычно гундят в нос, что сюжет в серии Call of Duty просто отсутствует, мы с ними не согласимся. Линия генерала Шепарда как минимум не безынтересна. Старый, прожженный в боях служака, эдакий "отец солдатам" получился персонажем объемным. Тем неожиданнее было для играющего наблюдать предательство генерала от первого лица. С целью мести за тысячи сгоревших в ядерном огне подчиненных (а как нам кажется, еще и для того, чтобы победить всех, кого только можно; генералы — они такие), Шепард топит в крови добрую треть мира. Когда бравые американские спецназовцы штурмуют оплот русских ультранационалистов, генерал, опасаясь, что доказательства его нечистых дел всплывут, прибывает на место лично. И собственноручно убивает последних двух героев этой сюжетной линии, своих "де юро" солдат. Обливает тела бензином и поджигает. Повторяюсь: все мы видим от первого лица...

Последствия: отголоски предательства Шепарда слышатся до сих пор: ходят слухи о разработке Modern Warfare 4.

5. Арктур Менгск. Серия Starcraft

Предательство: Менгска просто нельзя обойти стороной при раздаче призов предателям. Сюжетная линия стратегий Starcraft простерлась на космическую длину, и на этом протяжении Арктур совершил огромное количество страшных предательств. Масштаб деяний этого "шустрика" просто поражает. В войне





против Конфедерации он долго и умело юлил, проявив в итоге недюжинные лидерские способности создал Терранский Доминион. После чего возглавил Доминион и объявил себя, естественно, Императором. Менгск безжалостно натравливал орды мерзких зергов на человеческие колонии, принадлежавшие Конфедерации. Скармливая гражданское население одного с ним биологического вида космическим жукам, он предал сам род людской. Но особо ярко своим предательским талантом Менгск блеснул по отношению к своей подчиненной Саре Керриган. Отдав Саре приказ защищать зергов свое орудие от инопланетян протоссов, он в итоге просто бросил ее на охваченной хаосом планете.

Последствия: захваченная зергами Сара была превращена в страхолюдную Королевы Клинков. А от Менгска ушел в вольные капитаны Джим Рейнор.

4. Иллидан Ярость Бури. Серия Warcraft

Предательство: Иллидан из рода Ночных эльфов с юных лет питал нездоровый интерес к тайнам магии. Колодец Вечности, могучий источник волшебства, медленно, но уверенно овладел всеми его мыслями и свел в итоге в пучины безумства. Когда родной брат Иллидана в компании с единомышленниками решил уничтожить ставший опасным Колодец, наш адепт магии недолго думая "сдал" его властям. Следует, правда, отметить, что оба брата ухлестывали за одной дамой, ну так это двух зайцев одним выстрелом, верно? Бедолага Иллидан, все более одержимый древними силами, превращался в чудовище и внешне, и внутренне. Стремясь сохранить и преумножить волшебство своего мира, он натворил немало бед, стремясь к собственному пониманию блага. Так, в одном из своих путешествий Иллидан убил собратьев, охранявших Древо Жизни. Увлекаясь могучим чародейством, друзья, не пересекайте опасную черту; просто шаманьте себе потихоньку.

Последствия: совершая свои преступления, Иллидан сохранил при этом бессмертие для своей расы в виде все того же Колодца, предав всех соплеменников. В итоге он был предан сам, заточен на 10000 лет и превратился в жуткое чудовище — Измененного.

3. Йошимо. Игра Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Предательство: протагонист одной из лучших эпических RPG в своих странствиях по городам и весям встречал множество колоритных персонажей, с которыми можно было разделить тяготы и лишения. Харизматичный убийца Йошимо, напросившись в дружный отряд, верой и правдой служил на протяжении нескольких обширных глав истории. Обладая прокачанным "ударом в спину" и способностью скрываться от глаз неприятеля, Йошима принес немало драгоценного "экспириенса" в общую копилку. Отлично срабатывала тактика, при которой этот умелый вор восточной наружности отправлялся на дальнюю разведку, в то время как остальные приключенцы покуривали в сторонке. И летели наземь морозные саламандры, и хобгоблины, пораженные невидимой катаной промеж лопаток. Йошимо становился любимцем отряда, в его инвентарь отгружались лучшие магические кольца и драгоценные эликсиры. Как вдруг... Отряд прибывал в мрачный Спеллхолд в поисках плененной Имоен. И главный гад Иреникус торжественно поздравлял Йошимо с прекрасной службой и удачным внедрением. Убийца обращал свой клинок против собратьев.

Последствия: со слезами на глазах Йошимо пришлось убить. А его вырезанное из могучей груди сердце можно было упокоить в одном из храмов и получить за благородство немало опыта.

2. Уитли. Игра Portal 2

Предательство: робот Уитли, а точнее "модуль персонификации Уитли", доказал всему миру, что быть симпатягой и харизматичным парнем можно без наличия рук, ног и прочей периферии. Своей болтливостью он покорил немало играющего народа по всему миру. При общении с несчастной подопытной Челл он выдавал, иногда сам того не ведая, такое количество перлов и уморительных фраз, что обзавидовался бы Петросян со всей своей зловещей бандой. Уитли сопутствовал девушке на пути к свободе и по мере своих электронных сил помогал ей. Не проникнуться симпатией к неумолкающему механизму было невозможно. Когда Челл помогла Уитли с заменой модуля, она не могла предполагать, к чему это приведет. Робот обрел контроль над огромным комплексом и незамедлительно сдурел от собственной божественности. Без жалости и сомнений он сбросил Челл вместе с побежденной программой ГЛэДОС в недра заброшенных испытательных помещений, забыв, что совсем недавно они с девушкой были союзниками.

Последствия: Челл все-таки прошла все испытания. Не повторяйте ее печальной ошибки: не доверяйте тем, кто тараторит без умолку!

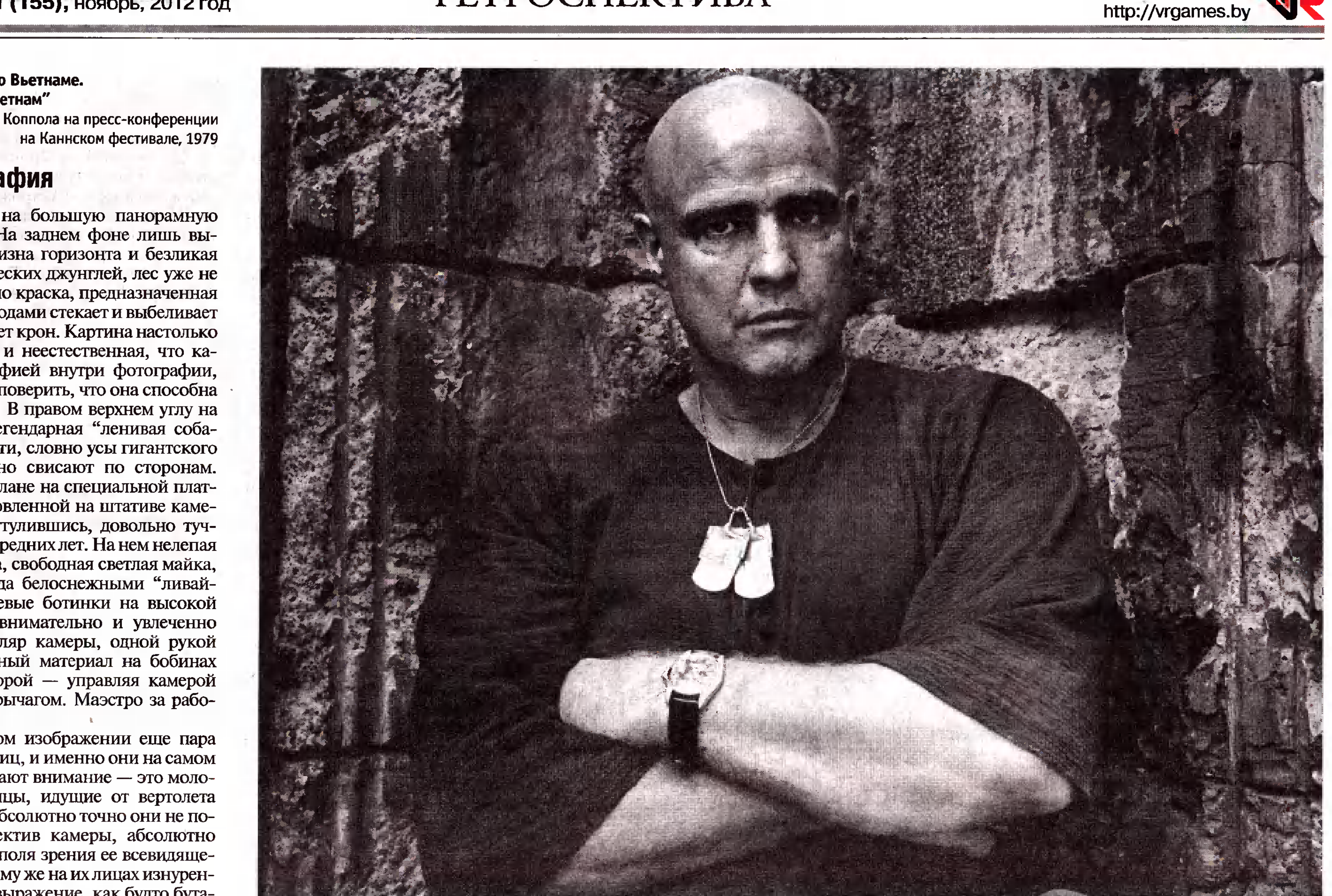
1. Адам "Кейн" Маркус. Игра Kein and Lynch

Предательство: начать стоит с того, что на Кейне клейма негде ставить. Грабитель, убийца и, естественно, предатель. Будучи членом преступной группы "Семерка", Кейн участвовал в похищении крупной партии драгоценностей в Венесуэле. План дал трещину, и Адам был в уверенности, что все братки отправились к праотцам. Недолго думая, он присвоил добычу. И невольно стал предателем для оставшихся членов "Семерки", которые оказались весьма живучи. Дальнейшие приключения привели его в итоге в тропики, объятые войной. В компании с полоумным Линчем и недавно спасенной из лап банды дочерью Шелли, Кейн получил возможность еще раз стать предателем. Невдалеке повстанцы добивали членов группы героя, вытащенных им из тюрьмы для помощи. А еще ближе стоял вертолет, на котором в одном из вариантов концовок Кейн улетал прочь, спасая Шелли, оставив соратников на верную погибель. Предателем он стал в итоге для всех героев этого криминального эпоса, даже в глазах собственной дочери.

Последствия: судя по второй части игры, с неутомимым Линчем ничего не случилось. А если в альтернативной концовке броситься спасать окруженных товарищей, дочь Кейна неминуемо получит пулю. Наверняка в тот момент она подумала, что иметь папу-предателя совсем неплохо. Кейн, мерзавец без шанса избежать Геены Огненной, совершая свои предательства, имел на это больше оснований и оправданий, чем иные герои "без страха и упрека". Адам "Кейн" Линч — самый неоднозначный и при этом столь же самый понимаемый для игрока персонаж в "десятке". За что и стоит во главе.

Алексей Корсаков





Апокалипсис

"Мой фильм не о Вьетнаме. Он сам и есть Вьетнам"

Коппола на пресс-конференции на Каннском фестивале, 1979

Фотография

Я смотрю на большую панорамную фотографию. На заднем фоне лишь выцветшая голубизна горизонта и безликая полоса тропических джунглей, лес уже не зеленый, словно краска, предназначенная для небес, разводами стекает и выбеливает привычный цвет крон. Картина настолько искусственная и неестественная, что кажется фотографией внутри фотографии, и невозможно поверить, что она способна обрести объем. В правом верхнем углу на земле стоит легендарная "ленивая собака", и ее лопасти, словно усы гигантского сома, безвольно свисают по сторонам. На переднем плане на специальной платформе с установленной на штативе камерой сидит, ссутулившись, довольно тучный мужчина средних лет. На нем нелепая зеленая панама, свободная светлая майка, бывшие некогда белоснежными "ливайсы" и коричневые ботинки на высокой подошве. Он внимательно и увлеченно смотрит в окуляр камеры, одной рукой прижав защитный материал на бобинах с пленкой, второй — управляя камерой специальным рычагом. Маэстро за работой.

Есть на этом изображении еще пара действующих лиц, и именно они на самом деле и привлекают внимание — это молодые филиппинцы, идущие от вертолета вдоль берега. Абсолютно точно они не попадают в объектив камеры, абсолютно точно они вне поля зрения ее всевидящего ока, так почему же на их лицах изнуренное, уставшее выражение, как будто бутафорская война, не имеющая к Филиппинам никакого отношения, разыгрывается на самом деле?

Если в Голливуде и в ходу брошюры о том, как стать богатым, знаменитым и культовым режиссером, то состоят они только из двух пунктов: снять добротный "гангстерский" фильм и снять добротный "военный" фильм. Коппола не только разумно следовал этим справедливым наказам, но, вполне вероятно, и создал их. Ураган-Коппола пронесся не только по лощеным улицам Голливуда, он оставил неизгладимый след в истории целого государства. Соглашение о предоставлении военной техники (и вообще всего) подписывалось напрямую с президентом Фердинандом Маркосом, была задействована вся авиация и значительная часть войск, которые имели право отвлекать исключительно на подавление коммунистического восстания. Внушительная часть населения так или иначе была вовлечена в съемочный процесс. Все это выражалось в необходимости всегда говорить "да" и моментально выполнять любые указания режиссера, даже самые нелепые. Вполне может быть, что постепенно мучительно сходя с ума в джунглях, Коппола обрел свое царство безумия и где-то в процессе переродился в Курца. Власть его была поистине безграничной, а влияние — беспрецедентным, в том числе и на человеческие судьбы. А ведь движимый жгучим чувством тщеславия авантюрист не просто взялся за амбициозный проект, нежизнеспособный еще на этапе подготовки, он решил убить и второго желанного зайца: экранизировать непривыкшую к такому дерзкому обращению книгу Джозефа Конрада — "Сердце тьмы".

Сегодня Apocalypse Now — лучший фильм о войне и один из лучших фильмов вообще, обязательный участник любых топов кинокартин самых разнообразных сайтов и телевизионных каналов. Фильм, к которому в полной мере относятся избитые клише культовости, эпохальности, этапности и культурной значимости. Фильм, обладающий душой и роком, следующим десятилетиями за его создателями. Фильм, который не заканчивается титрами и абсолютно не подвержен времени. Все было далеко не так очевидно в начале этого долгого пути.

"I wanted a mission. And for my sins, they gave me one"

Сюжет в сухом остатке абсолютно незамысловат. Речь идет о капитане Бенджамине Уилларде, человеке, сломленным войной, с разрушенным прошлым, без будущего и без настоящего, без целей, взглядов и стремлений — просто потное тело в душном номере отеля в центре Сайгона. Время замерло, вентилятор на потолке грезится пропеллером вертолета, шум на улице — звуками войны, а пустые бутылки с коньяком всегда хищно полупустые. Иногда Уиллард вырывается из оков пьяного угара, но только для осознания того, что он все еще в плену своей маленькой и одновременно безграничной клетки. Вот в таком состоянии капитана находит Его Судьбоносное Задание. Уиллард в срочном порядке прибывает на брифинг, ему предстоит "убрать с командной должности" полковника вооруженных сил США. На встрече, которая плавно переходит в обед, присутствуют генерал, полковник и человек в штатском без знаков различия вовсе. Важность и щепетильность разговора очевидна. Офицер блистательной карьеры и послужного списка абсолютно бесспорно сошел с ума и создал в бескрайних джунглях Камбоджи царство страдания и насилия, а его методы, исходя из правил ведения войны войсками США, "стали неприемлемыми". Капитану предлагается в условиях абсолютной секретности продвинуться вверх по реке к границе Камбоджи, используя легкий и маневренный катер морской пехоты, и выяснить точное местоположение разыскиваемого полковника Вальтера Курца.

Действовать нужно за линией фронта, без прикрытия, с полным запретом обсуждения целей своей миссии с кем-либо. В случае удачного достижения первой части задания, необходимо установить контакт и войти в доверие, после чего выполнить основную задачу. Всем в комнате, где проводится брифинг, кристально ясно, что это — чистое самоубийство, в воздухе удушающая духота и пронзительная тишина. Согласился бы Уиллард на эту авантюру, если бы у него был выбор — вероятно, да, потому что выбор стал той иллюзией, которой он не обладал в любом случае. С этого момента начинается его путешествие в сердце тьмы. Безусловно, Уиллард достигнет королевства Курца, только к тому времени будет далеко не так уверен в правильности и смысле этого убийства. Был ли полковник просто обезумевшим психопатом и дезертиром, или просто остался честен с самим собой на войне, со слишком озлобленной душой, чтобы понимать ценность жизни, слишком проницательным и чувствующим, чтобы как орудие убийства приводить в исполнение дьявольские приказы военной машины — это вопрос, на который должен ответить каждый самостоятельно. Однако имеет ли дееспособность Курца хоть какое-нибудь значение, кроме чисто медицинского? Ведь этот фильм — метафора путешествия внутрь самого себя, круг за кругом, в свое сердце тьмы, спуск к самым низменным желаниям и страхам жизни и смерти, обнажение животной сущности и бесстрашная борьба личности с врожденным сумасшествием человека. А может, это новая "Космическая Одиссея", но на сей раз обращенная пытливым оком не на звезды и бескрайние дали Вселенной, а на нашу Землю, в недосягаемые увядшие чертоги людских душ?

Музыкальная пауза

Вполне возможно, что саундтрек "Апокалипсиса" не так эклектичен и бесконечен, каковым он является в фильмах Тарантино или братьев Коэн, но одно несомненно: среди массы действительно выдающихся актеров, принимавших участие в съемках этого фильма, есть еще один актер, есть еще одна роль, и ее блистательно исполнила музыка. Многие картины могут похвастаться хорошим вкусом в подборе музыкального сопровождения, но едва они обладают ставшими такими культовыми эпизодами, завязанными на музыке, как, например, атака на вьетнамскую деревню вертолетным клином под Richard Wagner — Die Walkure. Можно смело называть эту сцену знаковой и повлиявшей не только на кинематограф, но и на индустрию игр, в целом. Скажем, Battlefield: Vietnam, который был создан, безусловно, талантливыми людьми тонкого поп-культурного вкуса, очень щедро черпает вдохновение из многих классических военных фильмов, и рассматриваемый сегодня — вовсе не исключение.

Среди массы действительно выдающихся актеров, принимавших участие в съемках этого фильма, есть еще один актер, есть еще одна роль, и ее блистательно исполнила музыка.

Отныне и навсегда любой чернокожий солдат американской армии — это либо малыш Джуниор из "Взвода" или старина Тайрон (Laurence Fishburne) в обязательных "рэй-бэнах" из "Апокалипсиса". Некоторые карты Battlefield специально скроены и взращены именно для повторения этой легендарной "музыкальной" атаки. Однако самой главной песней фильма является все-таки The Doors — The End. Она открывает фильм, и ей принадлежит право опустить занавес. "This is the end/ Beautiful friend/ This is the end/ My only Friend, the end" — такими строчками начинается напалмовая бомбардировка, сменяющаяся планом номера отеля, где находится Уиллард. Она сразу лишает всех напрасных иллюзий: не будет "хэппи-энда", не будет чудес и спасения. Песня сложной судьбы, которая задумывалась как обычная баллада "разбитого сердца", но в процессе записи мутировала в изощренный крик души. Из-за нее у группы были большие проблемы с гастролями и выступлениями, а критики приняли ее в штыки, но в ней был весь Моррисон, и ей суждено было стать одной из самых великих композиций великих 60-ых. Необходимо отметить, что на одноименном дебютном альбоме The Doors эта песня все-таки изменена в финальной эдиповой части, и "Апокалипсис" — тот редкий случай, когда можно насладиться полной версией The End. Знайте одно, если в финальной сцене фильма вам слышится постоянно повторяющееся в каком-то немыслимом экстазе "f**k you", так оно и есть.





сегодня

Далее плывя по волнам роскошного саундтрека, можно насладиться Suzie Q Дэйла Хоукинса в исполнении Flash Cadillac, в известной сцене с выступлением плэйбоевских "плэймэйтс". Песня очень популярная, но истинную славу она обрела скорее в исполнении классиков американского рока Creedence Clearwater Revival. Дрейфуя по уже почти успокоившейся глади этого саундтрека, мы обязательно уткнемся в еще один неожиданный козырь в рукаве в лице The Rolling Stones — (I Can't Get No) Satisfaction. Этой взрывной песней летней легкомысленности начинается путешествие Уилларда на катере вверх по течению, и беззаботно танцующий на носу лодки в утренних солнечных лучах Тайрон — едва ли не единственных светлый момент всего фильма. О значимости песни говорит хотя бы тот факт, что она стала сверхуспешным синглом и на данный момент занимает второе место после дилановской Like a Rolling Stone в топе лучших песен всех времен журнала Rolling Stone (жизнь полна совпадений). Вспомним не такую уж давнюю Call of Duty: Black Ops и одну из ее лучших миссий с атакой на десантных катерах. В это время играет The Rolling Stones — Sympathy for the Devil; кстати, песня, написанная под впечатлением "Мастера и Маргариты". Видимо, не стоит говорить о, скажем так, творческом заимствовании и прямом цитировании понятно какого фильма. На самом деле едва ли это говорит о чем-то другом, кроме того влияния, которое оказывала и продолжает оказывать эпопея Копполы.

"Это как убивать бабочек"

Фрэнсис Форд Коппола

Обязательным условием культовости любого поп-культурного продукта является его жизнь вне контекста самого себя: альбомы "роллингов" обрастали историями наркотических оргий в загородных особняках, служивших раньше штаб-квартирами тайной полиции времен Третьего рейха, участники "цепеллинов" продавали свои души на перекрестке в обмен на таланты и связывали себя и музыку узами черной магии. Список этот бесконечен и, естественно, не обходит стороной и фильмы. Порой вокруг них могут возникнуть такие неприступные бастионы слухов, сплетен, недомолвок, откровений, скандалов и смертей, что просто теряется все то, из-за чего и начал катиться, разрастаясь, этот ком.

"Апокалипсис" снимался приблизительно в период с 1976 по 1978 годы. В это время существовал "молчаливый" запрет на фильмы вьетнамской тематики, раны великой страны, потерпевшей бесславное поражение, еще не затянулись. Однако Коппола приобрел настолько крепкий авторитет после двух сверхуспешных "Крестных отцов", что добиться необходимых разрешений не составило большого труда. Снимать по первоначальной идее должны были в самом Вьетнаме, но позже вынуждены были отказаться от этой страны в пользу Филиппин. Выбор был не случаен: флора, фауна, климат и погодные условия были почти неотличимы, а ситуация с безопасностью на тот момент была гораздо лучше. Даже Джордж Лукас, планируя "Звездные войны", рассматривал эту страну как идеальный вариант для съемок, уже гораздо позже увидев, с какими нечеловеческими сложностями пришлось столкнуться Копполе, от этой идеи отказался.

"Апокалипсис" называют последним большим независимым фильмом Голливуда, хотя первоначально финансирование проекта все же предусматривалось. Собственно, сама студия была основана режиссером для поддержки молодых дарований и имела контракты с крупными акулами кинобизнеса, но даже несмотря на его непоколебимый авторитет, к затее снять такой масштабный (по идее и размаху) фильм все относились с большим скептицизмом и предрекали финансовый крах режиссеру-мечтателю. Тем не менее, бюджет в 3 миллиона долларов и расписанные три месяца съемок все-таки были предусмотрены. С самого старта начались большие трудности в налаживании необходимой инфраструктуры и связей среди местных киностудий, проблемы с поставками необходимого вооружения, проблемы с актерами, сложности с погодой и, наконец, самим режиссером.

Коппола даже не мог предположить, что в итоге бюджет вырастет до невозможных 27 миллионов долларов (больше восьмидесяти на сегодня), а съемки растянутся почти на полтора года. Все деньги шли из его собственного кармана, тысячи и тысячи долларов отправлялись на ежедневные зарплаты военным статистам и пилотам, а работа не двигалась с места. В итоге из богатого любимца Голливуда, которому дарили лимузины Mercedes просто в качестве поощрительных подарков, он за считаные месяцы превратился в банкрота. Последние деньги поглотила громадная кровожадная пасть тайфуна, внезапно разыгравшегося и уничтожившего большую часть декораций. Именно этот катаклизм часто фигурирует в качестве доказательства злого рока, следующего за фильмом, однако местные жители с этим категорически не согласны. Они утверждают, и можно ли с ними спорить, что если сидеть в таком месте больше года, то тайфуна обязательно дождешься, и никакого умысла в этом нет. В любом случае фильм все-таки был закончен и вышел на большие экраны в 1979 году с премьерным показом в Каннах, где сорвал бурные овации и неожиданно обратился большим успехом. Спустя годы в 1991 году жена Копполы Элеанор, все время присутствующая с ним на съемках, снимет документальный фильм о безумии в джунглях под названием: "Сердце тьмы — Апокалипсис для режиссера". Еще через десять лет выйдет дополненная версия картины с восстановленными 49 минутами вырезанного материала, в результате чего она приобретет еще несколько рассматриваемых тем и еще большую глубину.

Самой мрачной страницей в бесконечных легендах, роящихся вокруг фильма, бесспорно, является тема "запаха смерти". Навязчивой идеей Копполы стало заставить плоскую картину источать тяжелый трупный смрад войны. Причем он намеревался достигнуть этой цели любой ценой, часто переступая все возможные границы. Животные снимались в своих сценах без каких-либо "дублеров" или "каскадеров", и очень немногие смогли их пережить. Для достоверной имитации выстрелов использовались не только реальные боеприпасы, но и настоящие коровы для точной физики взаимодействия пули и тела и, соответственно, большего реализма. Повешенные на входе в храм трупы вынуждены были снимать сразу после окончания работы из-за невыносимого запаха, источаемого мертвыми тушами, ведь они не были искусственными. Сейчас это выглядит просто сюрреальным, но в контексте уже не раз упомянутого общего безумия едва ли могло быть по-другому. Апогеем жестокости стала сцена с ритуальным жертвоприношением буйвола — естественно, он тоже был настоящим и смирно дожидался своей очереди, чтобы выйти и блистать в своей первой и последней роли. Учитывая, что сценарий часто переписывался, а сам съемочный процесс шел на ощупь, постоянно изменяясь и выливаясь в сюжеты, которые не были вообще предусмотрены, Коппола сам не знал, чем закончится его фильм. Более того, не просто не знал, но и долгое время не мог ничего придумать, выход из ситуации подсказала его жена Элеанор, которая наблюдала однажды такое жертвоприношение в одной из близлежащих деревень. После всего этого едва ли удивительна репутация фильма, как изменившего жизнь всех, кто принимал в нем участие, в том числе и трагично.

В "Апокалипсисе" снималось огромное количество известных актеров и тех, кого настигнут греющие лучи славы немного позже. В это трудно поверить, но даже сам Стив МакКуин или Аль Пачино в разное время рассматривались как кандидаты на роль Уилларда. Харви Кейтель был заменен Мартином Шином уже после нескольких недель активных съемок. Мартин в погоне за своим экранным образом стал умышленно вгонять себя в тяжелую затяжную депрессию и так же тяжело накачиваться "Мартелем", что вылилось в изумительно сложную, пугающую картину самоуничтожения Уилларда в отеле. Кто знает, что стало причиной гениальности этой сцены: огромный талант Шина как актера, или хорошая операторская работа, захватившая его в настоящем пьяном отчаянии и беспамятстве. Одно можно сказать точно: Шин заплатил, как и многие другие, большую цену за свое бессмертие на экране, получив в расцвете всевозможных сил сердечный приступ, едва не утащивший его в лучший из миров.

Он прилетел на Филиппины со своим сыном, и все эти долгие месяцы работы они жили вместе на островах. Может, Чарли Шин, снявшийся через некоторое время в еще одном звездном военном фильме Platoon, а позже приобретший славу одного из главных комиков Голливуда (и еще большую славу дебошира и пьяницы), собрал свою часть урожая безумия именно в этих бескрайних, опутывающих джунглях. С тех пор он самый большой фанат "Апокалипсиса" по эту сторону галактики и может спокойно цитировать этот фильм целыми кусками, причем буквально. По его собственным словам, он пересмотрел его не меньше 150 раз.

Самой мрачной страницей в бесконечных легендах, роящихся вокруг фильма является тема "запаха смерти". Навязчивой идеей Копполы стало заставить плоскую картину источать тяжелый трупный смрад войны. Он намеревался достигнуть этой цели любой ценой, часто переступая все возможные границы.

Другой большой звездой фильма выступает Марлон Брандо в роли того самого полковника Вальтера Курца. Как бы хороши ни были все остальные, но сравниться с его игрой просто не способны. Все лучшие моменты фильма связаны и завязаны именно на нем. Словно гигантский магический магнит, он тянет и отталкивает одновременно, и забыть остаться беспристрастным к его фигуре просто не возможно. Однако Копполу ждало поначалу большое разочарование: ранее не замеченный в подобных грехах Брандо вел себя как маленький ребенок. Он категорически отказывался читать не только книгу Конрада, но и сценарий, отказывался учить свои реплики, отказывался худеть (режиссер хотел придать этому персонажу болезненный вид), постоянно прилетал на съемки с большим опозданием и, по сути, был неуправляем. Фактически, пришлось убрать почти все эпизоды, где актер должен был появляться при дневном освещении и полагаться лишь на его импровизации. Все это обратилось, возможно, пиковой ролью Брандо, его монологи будоражат умы и растаскиваются на цитаты до сих пор. Что это, как не невидимый перст судьбы, действующий по законам, известным только ему одному. А ведь был еще и одержимый своей ролью Деннис Хоппер, который, выступая частью все того же общего безумия, решил, что должен оставаться в своей одежде до конца съемок, и жил все время в лодке, куда его предусмотрительно выселили соседи по номеру. Был Роберт Дювалль и его генерал-лейтенант Билл Килгор с любовью к серфингу под кинжальным минометным огнем и запахам победы и напалма. Нет конца у этих историй и этих персонажей, со стоящими за ними живыми и, увы, ушедшими от нас людьми.

"The Horror... The Horror..."

Мог ли мечтатель предвидеть такой исход, мог ли он предвидеть оглушительный успех картины на Каннском фестивале и в мировом прокате? — едва ли. В документальном фильме, снятым женой Копполы, навеки остались слова о своем самом большом кошмаре: "Мой самый большой страх — снять плохой, пафосный фильм на такую важную тему. Тем не менее, именно это я и делаю... в глубине души я уверен, что этот фильм не получится хорошим". Назло всему, даже самому себе, он снял хороший фильм, и та стойкость и бесстрашие с огромной преступной долей авантюризма, смелости и презрения к неудаче сыграла в этом важную роль, самую важную. Браво отчаянным смельчакам!

Андрей Иванов

Кинонoябрь: это просто праздник какой-то!





В ноябре, кроме массы свежих компьютерных и видеоигр самого разного качества, есть еще одно проверенное средство для борьбы с осенней депрессией: поход в кинотеатр с друзьями, со спутником жизни или с ведром чипсов в руках. В этом году минский кинопрокат предоставляет немало поводов для подобного благородного, приятного и (не всегда) полезного мероприятия. Выбор за вами, а мы, как повелось издавна, попытаемся направить ваши стопы в нужном направлении и в нужное время. Посмотреть есть что.

На первый день ноября назначена премьера "1812: Уланская баллада", посвященная событиям накануне сами поняли какой битвы. В фильме снялся сам — нет, САМ Сергей Безруков и наш, родимый и близкий сердцу Владимир Гостюхин. Кино заявлено почему-то как историческая драма. В этот же день, который на момент выхода номера уже, к счастью, наступил, выходит полнометражная анимация "Ральф" от студии Уолта Диснея. Фанфары, туш и учащенное сердец биенье! Столь близкую тему для читателей "ВР" трудно отыскать: сюжет повествует о путешествиях второстепенного героя 8-битных видеоигр (!) по мирам игрушек того времени (!!). Еще желающие имеют возможность посетить белорусскую комедию "Украсть Бельмондо" о приключениях в современном агрогородке. А вот в родном агрогородке автора "кинопроката" удобнее и дешевле снимать драму. Последняя премьера 1-го числа — ужастик "Синистер" о журналистском расследовании, которое ведет герой Этана Хоука.

8-го ноября состоится еще одна премьера, которую решительно невозможно пропустить всем ценителям хорошего кино: экранизация мирового бестселлера Дэвида Митчелла "Облачный атлас". Эта фантастическая история снята Томом Тыквером и, кхм, обоими Вачовски. В шести историях о пересечении времен и судеб засветилась бригада звезд во главе с Томом Хэнксом. Спортивная драма с обладателем термоядерной харизмы Джерардом Батлером "Покорители волн" стартует в этот же день. С 13 по 15 ноября в Минске пройдут дни корейского кино. Несколько интересных фильмов из далекой дружественной страны доступны для просмотра при бесплатном входе. Чем не повод расширить киноманский кругозор? Речь идет, как вы поняли, о Южной Корее. С 15 ноября в прокате "Сумерки. Сага. Рассвет: Часть 2". Что тут сказать? Да нечего тут говорить. Незамысловатая комедия о вернувшемся из психушки учителе "Мой парень — псих" в прокате с 22-го. Новая приключенческая комедия "Соловей-разбойник" с Иваном Охлобыстиным на экранах в этот же день. Иван, видимо, устал "косить" под доктора Кокса из блистательной "Клиники". Студия Dreamworks представляет свой новый мультфильм "Хранители снов" тогда же. Эта анимация — кроссовер о героях классических сказок.





"Бригада: Наследник" в прокате с 29 числа. Как ясно из названия, это фильм о "крутых братках", продолжающий сюжетную линию телесериала. Водители маршруток и поклонники Виктора Калины наверняка в нетерпении. И завершает в то же число столь насыщенный и разнообразный ноябрьский кинопрокат выход на экраны триллера "Суши гел" о сложных отношениях мафии.

Не заплутайте в этом изобилии, не пропустите достойные вещи и не тратьте время попусту. Напоминаем еще раз: "РАЛЬФ".

Алексей Корсаков

Петля времени

Название в оригинале: Looper
Жанр: фантастика, боевик
Режиссер: Райан Джонсон
В ролях: Джозеф Гордон-Левитт, Брюс Уиллис, Эмили Блант, Пол Дано, Джефф Дэниелс и другие.
Продолжительность: 118 минут

Негладкий, но полный креатива фильм. Небанальный подход в нем соседствует с бардачным, оставляя вдохновленным и в то же время озадаченным. Вроде как посмотрел кое-что очень редкое и талантливое, но не покидает гаденькое ощущение, что где-то закралась лажа. И если продолжать думать об этом и стараться разобраться, то ощущение это растет.

Кино, конечно, получилось не совсем авторское — очевидны уступки тем, кто пришел посмотреть "боевик с Уиллисом". Райан Джонсон, сценарист и режиссер в одном лице, рассказывает о недалеком будущем, когда часть населения планеты внезапно подверглась необъяснимой мутации — телекинезу. А еще некоторые стали так называемыми "луперами" — киллерами, убивающими людей из будущего. Там, в еще более далеком будущем, машину времени изобрели, но поставили ее под запретом по понятным причинам. Тем не менее, разные мафиози пользуются ею, чтобы избавляться от ненужных людей — в их времена невозможно бесследно избавиться от тела, а хочется.

На самом деле внутри одной картины получилось две — они так заметно отличаются, что события первой постепенно вытесняются из памяти событиями второй. Сначала режиссер обильно заигрывается в футуристический боевик, вставляет анаморфные блики в каждый кадр, дерзит с монтажом и камерой и вообще показывает такого Кристофера Нолана. Потом, когда Гордон-Левитт с накладным носом добирается до фермы, начинается некий римейк первых двух "Терминаторов", возведенный в квадрат. Темп там совсем уже другой, и многие сцены кажутся лишними или затянутыми. Получается хорошая, интересная, но очень сбивчиво рассказанная история, в которой одним линиям уделено больше внимания, чем другим.



Некоторые вовсе потом пропадают в круговороте выстрелов и погони за собственной задницей.

Для того, чтобы стать культовым фильмом, есть почти все — фанаты уже взялись творить. Есть узнаваемый образ Гордона-Левитта с тем злополучным гримом и стволом в руке, есть интересная концепция и есть действительно очень хороший финал, несмотря на огромнейшее количество допущений. В конце концов, зритель оказывается перед знакомым выбором — закрывать глаза или быть честным с самим собой. Как ни странно, главный герой фильма в конце концов выбрал второй вариант.

Марк Крузенштейн



Монументальные люди, ни отнять, ни добавить

Джордж Клуни собирает в свой новый приключенческий проект внушительную команду звезд старой закалки. На основе литературного блокбастера в недрах Голливуда под его руководством куется фильм "Монументальные люди". Фильм расскажет о трудных, но увлекательных поисках похищенных нацистами во время войны культурных ценностей. На экране вряд ли будет творится такой фантастический беспредел, как в серии о приключениях Индианы Джонса, но задремать в кресле не надейтесь. Режиссер Клуни и сам задействован как актер фильма, кто бы сомневался. Ну и далее по списку: Дэниел Крейг, Билл Мюррей, Кейт Бекинсейл, Джон Гудман. У вас есть сомнения, что такие монументальные люди не станут тратить силы и время на скучный и проходной проект? Глядишь, и Янтарную комнату найдут...



Заложница 2

Эта песня хороша, начинай сначала

Название в оригинале: Taken 2
Жанр: боевик
Режиссер: Оливье Мегатонн
В ролях: Лиам Нисон, Мэгги Грейс, Фамке Янссен
Продолжительность: 91 минута

Успех первой "Заложницы" объяснялся отличным экшеном с жесткими драками и перестрелками, а также интересным сюжетом, который держал зрителя в напряжении вплоть до финальных титров. Во второй части использованы практически те же самые козыри, разве что теперь главной подоплекой действа стала месть. Главный минус у кинокартины только один — практически все это мы уже видели.

Брайан Миллс, отец и спецназовец, вместе с семьей отдыхает в Стамбуле. К сожалению, он не подозревает, что за ним следят его враги — родственники тех албанских бандитов, с которыми он покончил в первой "Заложнице". И вот они наносят свой удар: похищена жена Брайана, дочь — на очереди, да и сам Миллс тоже оказался в руках бандитов. Впрочем, праздновать победу врагам недолго, как известно, льва в клетке удержать очень тяжело...

В "Заложнице 2" есть несколько очень трагических сцен, во время которых искренне сопереживаешь главным героям. Во многом благодаря тому, что актеры на главные роли подобраны великолепно. И испуганная, ничего не понимающая Мегги Грейс, спасающая родителей, и невероятно уставший от подвигов Лайам Нисон, и одержимые местью албанцы — все в картине сыграли просто отлично. Хватает и экшена, особенно хочется выделить финальную рукопашную схватку под медленный, печальный саундтрек. А ведь первая "драка" фильма, снятая на модную нынче "трясущуюся камеру", абсолютно никакого впечатления не производит — все мельтешит, ничего не разобрать, только морская болезнь от этого всего начинается. К счастью, режиссер с оператором, наверное, успели вовремя одуматься, и далее начали показывать исключительно жесткий и стильный экшен, который мы видели в первой части "Заложницы". Так что даже если картина поначалу разочарует, не спешите прерывать просмотр, дайте фильму шанс — возможно, он в дальнейшем очень порадует.





"Заложница 2" сама по себе хорошее кино, из категории "жесткий боевик на один раз". Если вы не видели первого фильма, смело смотрите второй, и наверняка он вам понравится, если, конечно, вы любите подобное кино. Но в том случае, если вы уже смотрели первую "Заложницу", имейте в виду, что во второй части вас ждет практически то же самое. Ничего нового от картины ожидать не следует.

AlexS

Легенда Шварценеггера

Конан-варвар и Железный Арни вновь сольются воедино. Подтвердились слухи касательно съемок нового фильма о приключениях великого варвара, пирата, вора, полководца, завоевателя, разрушителя и так далее и тому подобное. Интереснее всего то, что культового персонажа, предтечу всех протагонистов героического фэнтези, вновь воплотит на экране бывший губернатор — а ныне безработный — Арнольд Шварценеггер. И если отринуть скепсис, то этому можно только порадоваться, ведь доказал же Сильвестр Сталлоне, что рано еще списывать со счетов старую гвардию! Фильм получил заголовок "Легенда Конана". Новая история повествует о преклонных годах героя, который, предчувствуя, что "коптить" осталось недолго, отправляется навстречу своему последнему приключению. Пожелаем создателям удачи, ведь последний "Конан" хоть и неплох, но мог бы быть гораздо лучше.



Замбезия

На птичьих правах

Многие хотели бы жить легко и свободно, как птицы. И действительно, посмотришь на беззаботных воробьев или глупых голубей — все беззаботные и жизни радуются. Воронам и галкам так и вовсе раздолье около людей.

Мультфильм "Замбезия" как раз про жизнь целого птичьего города-государства. Пернатые облюбовали гигантский баобаб на утесе, свисающий с водопада. Огромное дерево дало приют великому разнообразию птичек всех видов и расцветок. Пичужки организовали дружную инфраструктуру — каждый занят своим делом: кто оберегает яйца, кто открыл свой салон птичьей красоты, а кто-то подрабатывает на нескольких работах разом. Во главе стоит старый мудрый белоголовый орел Секуру, а правопорядок охраняют самые быстрые и сильные птицы ордена Ураганов.

Однако действие начинается не с самого города, а с района Катунго, где живет наш главный герой — соколок Кай и его отец Тендай. Кай прекрасно летает и хочет большего, чем жизнь в пустынном ущелье. В итоге шанс все изменить предоставляется, когда в его гнездо случайно залетают птички, несущие потомство вьюрков в Замбезию. Отец оказывается не в силах удержать горячего юнца, и тот направляется навстречу веселой жизни.

И Кай не прогадал. В шумном городе ему откроются широкие возможности завести новых друзей, которых у него до этого не было, и стать одним из Ураганов — быстрых и сильных защитников Замбезии.

Развитие событий не дает заскучать. Только Кай прибыл в город — его уже тянет на экскурсию предприимчивый воробушек с еврейским акцентом Изя, начинаются занятия по подготовке Ураганов, а тут уже и неприятели строят козни по захвату Замбезии.

Повествование весьма стандартно для подобных мультфильмов, но картина не уходит в простоватую глупость, придерживаясь золотой середины.

Приятно наблюдать за персонажами — каждый со своим характером: рассудительный глава птичьей семьи Секуру, сумбурная и крикливая цапля Гого, даже туповатые марабу вполне неплохо играют роль злодеев-недотеп, которые в конце благополучно перевоспитываются.

Простота и незатейливость не портят мультфильм. Чрезмерного пафоса тут нет, а герои пусть и типичны, но излучают такой позитив, что смотрится "Замбезия" на одном дыхании, оставляя приятные впечатления от отдыха в компании веселых пташек. Тем более что анимация и съемка великолепны, а красочные юркие птички вряд ли кого-то оставят равнодушным. Так что поклонникам игры Angry Birds и таких мультфильмов, как Rio и "Легенды ночных стражей" история про птичье царство Замбезия обязательна к ознакомлению.

MDL



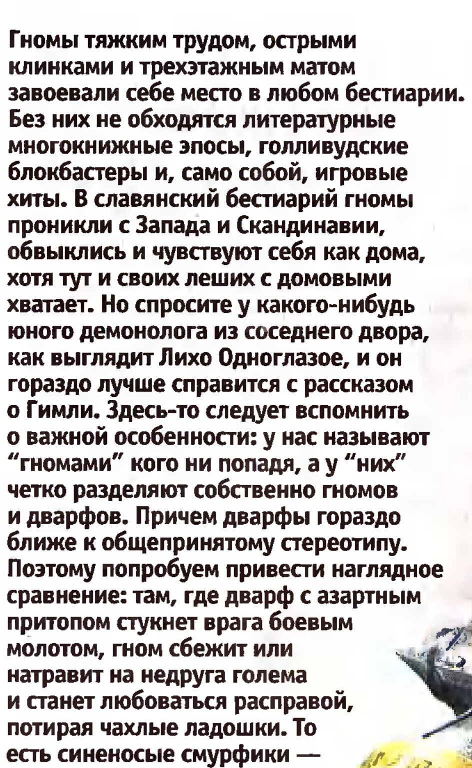
Дождались! Отличные вести из Далекой Галактики

Не так давно стало известно о покупке медиагигантом Walt Disney другого не менее медиа и не менее гиганта — компании Джорджа Лукаса Lukasfilm со всеми подразделениями, включая легендарную студию спецэффектов Industrial Light and Magic. Люди интересующиеся новость отметили, но уж очень большого внимания уделять не стали; ну, подумаешь, сумма сделки перевалила за 4 млрд. долларов, и не такие деньги видали! А вот дальше все стало гораздо интереснее — новое руководство объявило о планах на возрождение "Звездных войн" в изначальном, самом волнующем формате — трилогии полнометражных фильмов! Выход первой картины назначен на 2015. Да, день не завтрашний, да, многие юные падаваны успеют отслужить в армии, но это вполне осязаемое будущее. Следующие два эпизода увидят мир с интервалом в два-три года. Никаких подробностей относительно самих фильмов нет, да и быть не может. Но учитывая то, что франчайз, любимый поколениями, без всяких сомнений продолжится — уже факт, несказанно порадовавший и джедаев, и ситхов всех стран и народов. Люди, сделавшие отличное кино на основе аттракциона с кривляющимися куклами-пиратами, от такой возможности хорошенько поддзара... порадовать фанатов не отступятся, и в итоге мы вновь увидим уползающие вглубь экрана начальные титры с совершенно новым волнующим текстом.



Гномы





Гномы тяжким трудом, острыми клинками и трехэтажным матом завоевали себе место в любом бестиарии. Без них не обходятся литературные многокнижные эпосы, голливудские блокбастеры и, само собой, игровые хиты. В славянский бестиарий гномы проникли с Запада и Скандинавии, обвыклись и чувствуют себя как дома, хотя тут и своих леших с домовыми хватает. Но спросите у какого-нибудь юного демонолога из соседнего двора, как выглядит Лихо Одноглазое, и он гораздо лучше справится с рассказом о Гимли. Здесь-то следует вспомнить о важной особенности: у нас называют "гномами" кого ни попадя, а у "них" четко разделяют собственно гномов и дварфов. Причем дварфы гораздо ближе к общепринятому стереотипу. Поэтому попробуем привести наглядное сравнение: там, где дварф с азартным притопом стукнет врага боевым молотом, гном сбежит или натравит на недруга голема и станет любоваться расправой, потирая чахлые ладошки. То есть синеносые смурфики — именно гномы, а банда проходимцев, таскавшие Бильбо туда и обратно, — дварфы.

тяжеловооруженные шахтеры фэнтези

Сразу к главному: женщины гномов. Многие источники (и игровые в том числе) деликатно обходят этот вопрос стороной. Сэр Терри Пратчетт в своем книжном цикле Disc World, совершенно безобразно переведенном на русский как "Плоский мир", шутил на эту тему: дескать, "женщины гномов очень красивы, у них ведь такая мягкая борода". Правда, потом автор поведал о гномихе Шейле из Ночной стражи, и Шейла даже осмелилась выходить на работу в юбке, чем несколько реабилитировала свое племя. После долгих редакционных драк на топорах и боевых мотыгах (а у Профессора Толкина упоминаются и такие), самым достойным игровым источником сведений о народе гномов признана серия Dragon Age. Она очень подробно рассказала о половых особенностях подземных жителей. Гномихи бороды не носят, теперь об этом знает весь мир! Это вполне привлекательные (а для кого-то — очень привлекательные) дамы невысокого роста и плотного телосложения, эдакая "кровь со сметаной". Правда, в Ферелдене им часто приходится несладко из-за строгой кастовой системы и полного отсутствия у гномов любого аналога движения феминисток. Хотя политкорректные американцы наверняка вскоре доберутся и до глубинных троп.

Та же серия Dragon Age здорово описала социальный уклад гномского королевства. В отличие от чопорных эльфов и прямолинейных орков, гномы грызутся за власть не хуже людских депутатов и министров. Коренастые политики преуспели в коварстве и хитрости, и, когда есть возможность, с радостью пускают кровь соперникам. Упомянутая выше кастовая система строго определяет место каждого члена социума, и любое выхождение за рамки строго карается. Вспомните, как чуть не попал под раздачу ни в чем, в общем-то, не повинный главный гномий герой из Dragon Age: Origins. Вышел на ристалище вместо пьяного в хламинушку бойца! При этом у гномов присутствует развитая мафиозная сеть и в трущобах можно быстро стать жертвой гномьего "гоп-стопа". А верховные власти подземного полиса вполне способны учудить какие-нибудь жуткие реформы. При борьбе с Мором (уродливая банда гопников-душегубов), царственный гном стал приносить в жертву для оживления големов и вообще всех несогласных с "линией партии". А в стратегии Warlords царь гномов выезжает на поле боя на носилках, которые несут рабы. В дополнении к Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate вся сюжетная интрига построена на гражданской войне гномьего народа. Хотя нередки и гномы-одиночки, оторвавшиеся от родного пещерного общества. Таких крепышей-гренадеров можно увидеть, например, на просторах Sacred: Underworld или в очень неоднозначной Mage Knight, в которой, при всех недостатках, очаровательный дизайн от настольного предка.



Но чаще гномы все же ходят толпами — жизнь такая, несладкая.

Внешний вид среднестатистического гнома довольно стандартен: невысокий бородатый здоровяк. Малый рост он компенсирует физической силой. В слэшере The Lord of the Rings: War in the North именно наш плечистый герой выполняет в команде роль "танка", обращая в кровавые ошметки толпы врагов средиземской демократии. Выносливость — еще одна "козырная карта" подгорного племени. В классике жанра Blade of Darkness гном продолжает свирепо размахивать тяжелыми острыми железяками, тогда как его коллеги — амазонка, рыцарь и даже варвар — начинают позорно сопеть и оступаться. А в экшене Enclave от шведских кудесников Starbreeze Studios доступен персонаж Каменный Гном — дяденька непомерной силищи. Борода, нередко причудливо заплетенная, нужна нашим героям не для красы: селятся гномы все чаще в суровом климате, а растительность на лице, как известно, согревает в холода. Вот вы видели когда-нибудь бородатого гоблина? Потому что бестолковые они, а вот гномы — ребята хваткие. Из одежды бородачи предпочитают что-нибудь пуленепробиваемое, удобное в тяжком труде и обороне, бесполезные излишества не приветствуют. И помните: нормальные гномы не носят рогатые шлемы, как и викинги; в тесноте шахт и подземелий рогами только сталактиты да летучих мышей сбивать! В мозолистой руке у гнома обычно топор или молот. И если наличие молота вполне оправдано пристрастием к кузнечному делу (говорят, в сложной ситуации опытный гном способен быстренько выковать миниатюрную "Звезду смерти"), то с топором ситуация сложнее. Невысокому воину все же проще ткнуть недруга мечом или пикой. С другой стороны, пикой не помашешь в подземных коридорах. Как бы то ни было, в большинстве игр гномы не выходят по делам без боевого топора.

Сегодняшние герои рубрики — мастера на все руки. Пока орки и прочие агрессивные охламоны размахивают свежевы-

— Где глупый гоблин робко прячет, гном гордо достает.

Вольная вариация на тему литературной классики.

— Гномы так спешиваются!, — легендарный Гимли стремительным домкратом падает с лошади и со свирепым лицом оправдывается перед товарищами.

ломанными дубинами, гномы деловито целятся в них из мушкетов. Взрывное дело также им хорошо знакомо: в шахте, пусть и фэнтезийной, без этого никак. Враги гонов не должны удивляться, если под их коварные ноги упадет с любовью сделанная граната. Боевые машины? Без проблем, вы могли их видеть в незабвенном Warcraft 3: Reign of Chaos. Высокий технический уровень гномьего развития просто объясняется: пока легкомысленные эльфы тискают дриад по дубравам, у нас, понимаешь, тяжелая промышленность! Без высокого уровня производства в бесплодных пещерах не прожить, одним мхом сыт не будешь, нужно налаживать товарообмен. Успехи в ювелирном деле прославили подгорных мастеров, причем значительная часть изделий уходит в экспорт на поверхность, страсть к блестящим безделушкам, как известно, больше свойственна людям и эльфам. Магия также подвластна подземным кузнецам, и гипотетических захватчиков поджидают стройные ряды могучих големов, только не глиняных каких-нибудь, а из надежной качественной стали.

Основной ареал обитания гномов — пещеры. Коренастым силачам удобно там, где застрянет, роняя слюни, гигантский орк или минотавр. Под землей несложно устраивать кузни и плавильни, там стратегически выгодно держать оборону, и там, главное, можно добыть несметные богатства! Многие гномы уверенны, что ходить под открытым небом — дурная привычка, и проводят всю жизнь в милых сердцу штольнях. В играх по лицензии Dungeons and Dragons можно посетить целые мегаполисы подземных жителей. В упомянутой линейке Dragon Age в поселениях гномов немудрено заплутать. Иногда самые деятельные натуры из их числа прочно обосновываются на поверхности: изобретатель Ян Янсен исходил в компании героя весь огромный мир из Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, да еще и в масштабном дополнении засветился.

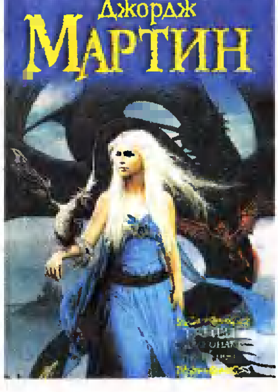
Моральная ориентация гномов чаще всего достойна одобрения, созданий чаще всего можно увидеть под знаменами Светлых сил. К оркам у них особая нелюбовь, но и эльфов они исторически недолюбливают, считая, что хороший эльф — эльф, убегающий с расквашенным носом. Исключения известны, тот же упомянутый Каменный Гном выступает за "плохих парней". Да и в Забытых королевствах можно нарваться на банду дуэргаров — темных гномов мрачной страны Подтемнье. Дуэргары могут промышлять грабежами и вообще вести себя несолидно, но уж очень им не повезло с постоянным местом жительства. Гномы чаще всего показаны в играх как ребята добродушные, работящие, но суровые к врагам. Круг же врагов может быть впечатляющих размеров.

Про страсть подземных жителей к крепким напиткам сложены легенды. Каждый гном — по определению большой любитель заложить за воротник, а то и накидаться в зюзю. Причем употребляется не слабенький людской эль, а какая-нибудь "каменная укипаловка", от которой плавятся пломбы в зубах. Знаменитый Огрен из Dragon Age нередко представал перед игроком в абсолютно невменяемом виде и терял способность к внятной речи. Зато он компенсировал эту слабость ядреным хамским юмором, за что и любим в широких кругах. А гномская бравая пехота из стратегической серии Warlords: Battlecry при проведении определенного исследования получает ценную способность "поддавать" прямо на поле боя и бросается в битву с удвоившимися силами. Гномы нередко вспыльчивы, довольно жадны, склонны к легкому хулиганству и слегка высокомерны. Но это вовсе не обязательное правило; в симпатичной яркой аркаде "Храбрые гномы: крадущиеся тени" повествуется о приключениях пары дварфов, и подано все с огоньком, добрыми шутками и прибаутками. А во французском спортивном фентези Chaos League можно возглавить лихую гномью спортивную команду. Правда, в местном виде футбола не все спортсмены доживают до финального свистка с полным комплектом конечностей...

Роль гномов в современной игровой индустрии велика, как подземелья Мории. Они оставили отпечаток своего кованого сапога во всех мыслимых жанрах. Игра с фэнтези-антуражем просто не имеет права игнорировать харизматичных крепышей с постоянным перегаром и волшебной красоты бородищей. И игроделы продолжают исправно выдавать нам под командование бодро топающие легионы, дают регулярную возможность примерять на себя бороды и грозить волшебным молотом падким до чужих алмазов драконам. Иногда для счастья большего и не надо.

Алексей Корсаков

Танец с драконами. Грезы и пыль



Жанр: псевдоисторическое фэнтези
Издание: Астрель , 518 стр., 2012 год
Предыдущие книги серии: Цикл "Песнь льда и огня"

Сразу стоит сказать, что это издание — только половина оригинальной книги Джорджа Мартина. Пятая часть саги "A Dance With Dragons" увидела свет еще в 2011 году. В течение полугода уже появились любительские, но весьма качественные переводы. А вот официальное русское издание весьма запоздало, да и к тому же вышло лишь половиной. "Астрель" сложно понять: то ли за две большие книги они хотят взять денег больше, чем за одну огромную, то ли еще просто не подготовили вторую часть. Возможно, и то, и то, и что-то третье. В любом случае перед нами лишь часть того, что уже давно есть на Западе. Но учитывая, сколько ждали эту книгу тысячи людей, все равно хочется сказать спасибо.

Начальные события "Танца" не являются продолжением предыдущей книги "Пир Стервятников". За период своего существования "Песнь льда и огня" обзавелась большим количеством персонажей, раскинутым по огромному миру. Поэтому вместить всех в четвертую книгу было невозможно. "Танец" стартует параллельно с предыдущим изданием. Но поскольку книга значительно длиннее своего предшественника, после середины повествование выходит за рамки "Пира" и продолжает его. Жаль, что эта часть пока еще не увидела массы в официальном русском издании.

На этот раз нам предлагается проследить за историей таких персонажей, как Тирион Ланнистер, Джон Сноу, Дейенерис Таргариен и других, не участвовавших в "Пире". Мартин продолжает писать в неизменном себе стиле. Почти вся книга — это или диалоги, или размышления героев. Но какие это диалоги и какие герои! Каждый — уникальная личность, каждый мыслит по-своему и неизменно живо. Образы "Песни льда и огня" необычайно реалистичны, их взаимодействие только подчеркивают эту динамичность. Разговоры хорошо продуманы и очень интересны.

"Танец с драконами" не столь богат на неожиданные сюжетные повороты, как свои предшественники. Но они есть, и они по-прежнему поражают. Творчество Мартина во много ценится из-за непредсказуемости сюжета. Персонажи делают то, что не ожидаешь, встречают тех, о ком уже давно забыли, и все это приводит к совершенно безумным событиям. Писатель снова создал долгую и увлекательную историю, которая не заставит скучать ценителей его творчества. Которая захватит истинного фаната "Песни" с первой страницы, и не отпустит до последней.

А вот не фанаты Джорджа Мартина вряд ли оценят эту книгу. Язык писателя весьма своеобразен и многим покажется просто скучным. Тем более, если они не были знакомы с предыдущими частями серии. Пятая книга часто отсылается к тому, что было до, почти не поясняя те события, хотя сделать это не помешало бы, так как между релизами четвертой и пятой частями "Песни" прошла уйма времени и кое-что неизбежно позабылось.

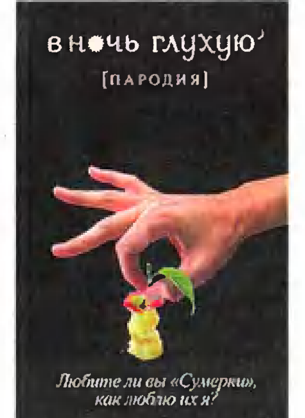
Сагу часто ругали за излишнюю затянутость, но ведь иначе никак. Да, порою фразы чересчур объемны, да, иногда это можно убрать, а это заменить, но разве после такого книга сохранит свою целостность? Джордж Мартин никогда не стремится к какой-либо динамичности событий, зато он поясняет каждую мелочь. И сделает это наилучшим образом.

Помимо самого "Танца", в книгу входит неизменное приложение, в котором подробно описываются великие дома Вестероса, их гербы, девизы и знаменосцы. Это приложение остается неизменным с самой первой книги, так что данные в нем серьезно устарели. Немного пользы принесет и схематичная карта Семи Королевств, так как основные события "Грез и пыли" проходят на территории соседнего материка Эссоса и Стены. Впрочем, в интернете существует множество как официальных, так и фанатских карт всего мира "Песни льда и огня", к которым порою стоит обратиться, чтобы не заблудиться на таинственном восточном материке.

"Танец с драконами. Грезы и пыль" обрывается на очередной главе. Бессмысленно и без привычного эпилога. Так что ждем выхода второй части и с нетерпением гадаем о судьбе любимых и нелюбимых героев. А тем временем Джорордж Мартин вовсю трудится над шестой книгой своей саги, которая уже достаточно скоро увидит свет.

TOXI

Вампирский юмор



Книга: "В ночь глухую"
Издание: Астрель, Харвест, 160 стр., 2012 год.

Странное дело — на Западе гарвардские пародии в стиле "В ночь глухую" пользуются невероятной популярностью — это даже книги из тех, что не грех подарить американскому президенту со словами "читайте обязательно, животик от смеха надорвете". Дело тут то ли в весьма специфических английских шутках, то ли — в непривычном, малоизвестном для нас жанре — но только нам здешний юмор показался очень натянутым. Нет, мы прекрасно видим, где нужно смеяться — вот только почему-то совсем не смешно...

Чтобы как-то объяснить, что же такое "В ночь глухую", вспомните "Очень страшное кино", и представьте, что по мотивам этого фильма написана книга. В которой пытаются дотошно объяснить весь юмор картины. Вот именно этим и занимались авторы "В ночь глухую", с той только разницей, что они пародировали известную сагу "Сумерки". Девушка переезжает в новую школу, встречается с парнем, узнает первую любовь. Все это подается в весьма саркастичной манере, с непременными преувеличениями и перегибами. И даже поневоле радуешься, что книга очень короткая и "проглатывается" буквально за пару часов — иначе было бы совсем грустно.

Некоторым жанрам лучше оставаться на киноэкране. Мы убеждены, если бы "В ночь глухую" легла в основу пародийной кинокартины — история в итоге получилась бы как минимум весьма забавной. На бумаге же это — весьма скучное чтение и чистая потеря времени. Даже для однократного чтения этот роман советовать нельзя.

Неумелый сарказм, льющийся со страниц, портит буквально все. За натужными попытками вызвать улыбку у читателя невозможно заметить ни характеров персонажей, ни связного повествования, ни красивых описаний — даже если все это в книге присутствовало бы.

Мы не спорим, "Сумерки" действительно можно и нужно пародировать. Но даже для создания пародий требуется талант, тем более — для создания литературных пародий. У авторов "В ночь глухую" талантов не наблюдается: возможно, в том числе и потому, что книгу писал не один автор, а "коллективный разум". В любом случае, очередная распиаренная новинка на деле оказалась пустышкой.

AlexS

Релизы



"Циклоп" — такое название получила новая книга Генри Лайона Олди, посвященная знаменитому Роберту Говарду, одному из "отцов" темного фэнтези. В лучших традициях RPG, в книге три различных героя. Парень Краш по прозвищу Циклоп, носящий на лбу черную кожаную повязку, маг Симон Пламенный, недавно пострадавший во время жестокой схватки с демоном и авантюрист Вульм, у которого есть свои счеты с драконами. История развернется в занесенном снегами городе Тер-Тесет, где неожиданно погибает настройщица амулетов Инес ди Сальваре. Циклоп — ее верный слуга, который продолжает исследования хозяйки. В продажу поступила только первая книга — она носит подзаголовок "Чудовища были добры ко мне".



Интересна новинка и для поклонниц "девчачьей" мистической литературы — **"Холодные игры. Живыми не брать!"** Татьяны Вагнер. Этот роман — "русский ответ" "Голодным играм" и "Королевской битве". Первая книга, "Холодные игры. Полигон", рассказывала об участниках кровавого шоу, шестнадцатилетних подростках, сражавшихся на выживание друг с другом на заполярном острове. Однако герои вырвались на материк, и вторая книга повествует о дальнейших приключениях. Их ожидает дальний путь по зимней тайге. Кроме того, их преследуют охотники на снегоходах, получившие приказ — "Живыми не брать!".

"Хоббит" плохо продавался

Не секрет, что произведения искусства часто бывают неправильно оценены современниками, и признание приходит к ним лишь годы спустя. То же самое произошло и с книгой "Хоббит" Джона Р. Р. Толкиена. По сообщению BBC News, автор был очень обеспокоен продажами книги. Информация об этом получена из письма, адресованного Толкиеном журналисту Артуру Рэнсому. В настоящее время письмо находится в архиве Толкиена в библиотеке университета Лидса. Также в письме автор отвечает согласием на предложение Рэнсома помочь в редактировании книги. Как бы там ни было, сегодня "Хоббит" считается одной из самых успешных книг Джона Р. Р. Толкиена, и в настоящее время по его мотивам снимаются две новые кинокартины.

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Трехкомпонентная акустика Logitech Z313

Трехкомпонентные акустические системы небольшого формата уже довольно давно и вполне заслуженно обрели популярность у пользователей. Колонки, занимающие немного места на столе и при этом способные звучать с должной мощностью и хорошим балансом частот, сохраняя вполне приятную цену, всегда обратят на себя внимание. Вот и новая трехкомпонентная акустика Logitech Z313 оказалась как раз в том самом ключе.

Имея весьма презентабельную внешность и вполне компактные размеры, данный комплект способен отлично вписаться как интерьер офиса, так и в уют домашнего помещения.

В небольшой коробке с фирменным оформлением отыскались два сателлита, сабвуфер и проводной пульт дистанционного управления. Сателлиты системы выполнены из прочного и плотного пластика и имеют весьма приятный, красиво изогнутый глянцевый дизайн. Изгиб лицевой панели привел к тому, что динамики немного развернуты вверх относительно вертикали и потому, будучи установленными на столе, должны принимать идеальное положение по отношению к пользователю для максимального качества звучания.

Помимо динамиков на лицевые панели сателлитов выведены также и отверстия фазоинверторов, выполняющих, правда, не столько роль усилителей басовой доли, сколько простых компенсаторов воздушного давления. Днище каждого сателлита имеет по четыре небольших ножки, не скользящие на гладких поверхностях.

В каждом сателлите по одному динамику, само собой, широкополосному. Для защиты бумажных диффузоров динамики закрыты прозрачной сеточкой из пластиковых нитей. Для дополнительной красоты диффузоры динамиков дизайнеры покрасили в серебристый цвет.

Продолжая традицию компактности, сабвуфер системы имеет довольно скромные размеры и выполнен из пластин MDF. Динамик сабвуфера открытый и выведен на нижнюю панель корпуса. Такая конструкция автоматически подразумевает наличие достаточно высоких ножек.

Стоит сказать, что кабель от сабвуфера достаточно длинный, и потому последний очень просто установить на полу, оставив место на столе лишь сателлитам и пульту дистанционного управления.

Пульт представляет собой небольшую овальную коробочку с выключателем питания, сигнальным светодиодом и отдельным роликом регулятора громкости. Есть и выход для наушников. Помимо всего перечисленного, кабель с пультом выполняет еще и роль сигнального кабеля. То есть, соединяет усилительную часть в сабвуфере с аудиовыходом звуковой платы или, скажем, медиаплеера.

Сателлиты подсоединяются к усилительной части одним общим кабелем, который двумя концами, противоположными от 3.5-мм стереоштекера, намертво в них впаян.

В плане звучания акустическая система весьма порадовала. Сателлиты играют весьма приятно, прозрачно и четко. Немного огорчило, что регулятора низких частот на сабвуфере не предусмотрено, и приходится немного "играть" с программным эквалайзером, так как на самом деле, несмотря на скромные размеры, сабвуфер оказался на удивление продуктивен и даже сверх того. Хотя это заметно, лишь если выставить систему на уровень громкости значительно выше среднего.

Итог: компактная, красивая, неплохо звучащая и к тому же трехкомпонентная система от известного производителя за весьма скромную для этой марки цену в 45 у.е.

Иван Ковалев

Новый мощный планшет от Fujitsu



Чем меньше времени остается до релиза Windows 8, тем больше информации об устройствах на данной ОС появляется во Всемирной сети. На этот раз мы хотим представить вашему вниманию сильный планшетник Fujitsu STYLISTIC Q572. У этого устройства 10,1-дюймовый экран, а работает оно на мощном двухъядерном процессоре AMD Z-60. Количество оперативной памяти гаджета составляет 4 Гб, для хранения файлов на его вооружении имеется SSD емкостью в 256 Гб.

Планшет позиционируется как устройство для бизнес-пользователей. Среди его возможностей- датчик для считывания отпечатков пальцев, устройство для чтения карточек SmartCard, а также возможность полного шифрования диска (FDE). Поражает время автономной работы — как утверждает Fujitsu, новинка может похвастаться возможностью легкой замены аккумулятора, благодаря этому планшет может работать до двадцати четырех часов подряд.

Когда именно Fujitsu STYLISTIC Q572 появится в продаже, не сообщается, однако выйдет он точно после релиза Windows 8, который намечен на 26 октября.

Монитор iiyama ProLite B2480HS



Откровенно говоря, большинство современных недорогих мониторов, даже укомплектованных отличными матрицами и от именитых производителей, страдают одним важным недостатком: компании экономят на подставках. В итоге большой и качественный экран обычно устанавливают на простую штангу с неподвижным основанием и "кивающим" шарниром. А ведь мониторы, умеющие не только наклоняться вперед и назад, но и "крутить головой" в горизонтальной плоскости, а также и поворачивать ее в портретное положение, уже довольно давно появились на нашем рынке, однако в большинстве случаев они ассоциировались с профессиональным классом, и стоили довольно дорого.

Компания iiyama решила исправить положение, выпустив монитор с большой диагональю, качественной матрицей и замечательными возможностями в настройке положения экрана. Такими же, коими обладают те самые профессиональные модели. При этом компания смогла сохранить довольно доступную цену, и ей удалось создать монитор бюджетного класса, построенный на качественной TN-матрице. А называется он iiyama ProLite B2480HS.

Комплектация:
монитор iiyama ProLite B2480HS;
кабель питания;
интерфейсный кабель D-Sub;
интерфейсный кабель DVI-D;
сигнальный аудиокабель;
руководство пользователя.

Как и все бюджетные мониторы данного производителя, iiyama ProLite B2480HS нельзя назвать особенным в плане внешности. Монитор выглядит довольно просто и непритязательно. Глянца в оформлении панелей корпуса и подставки нет, что, может, и не создает шика, зато не требует все время протирать рамку и подставку от отпечатков пальцев. Углы по краям экрана немного скруглены, а слегка изогнутая задняя панель создает визуальное ощущение, что монитор довольно тонкий.

Однако одним из самых главных достоинств модели ProLite B2480HS является, конечно же, его замечательная многофункциональная подставка. С ее помощью вы можете менять высоту экрана в пределах 13 см, наклонять его на 22 градуса вверх и на 5 вниз, а также поворачивать дисплей в горизонтальной плоскости до 320 градусов, а в вертикальной — до 90 (портретный режим).

Есть возможность и крепления монитора на стенку, вот только тогда эту замечательную подставку придется снять, и смысла в ней не будет никакого. Если же вам требуется как раз разместить монитор на стене, то в этом случае стоит приобрести модель ProLite E2480HS, которая идентична E2480HS, но оснащается упрощенной подставкой, да и стоит на 20 у.е дешевле.

Все интерфейсные разъемы сосредоточены на задней панели вертикально (в ландшафтном положении). Помимо отдельного разъема для кабеля питания, что находится чуть левее от стойки (если смотреть сзади), справа расположились цифровые HDMI, DVI-D и аналоговый D-Sub. Стоит добавить, что iiyama ProLite B2480HS является вполне полноценным мультимедийным монитором, потому он оснащен двумя динамиками по два ватта на канал и соответствующим разъемом для подключения к выходу звуковой платы.

Клавиши управления функциями монитора механические. Всего их пять, учитывая кнопку включения питания. Посередине лицевой панели, опять же, в нижней ее части, расположен светодиод активности.

В новой модели разработчики слегка видоизменили меню управления, сделав его более понятным и приятно оформленным. Состоит оно из пяти пунктов. Первый настраивает яркость и контраст, позволяет активировать режимы Econom и Advanced Contrast, а также менять предустановленные профили i-Style Color. Второй регулирует настройки геометрии изображения. В третьем меняется гамма и цветовая температура изображения. Четвертый пункт редактирует само меню: его расположение, прозрачность и так далее.

И, наконец, пятый пункт содержит в себе несколько дополнительных опций, среди которых имеется режим Over Drive, весьма полезный при запуске активных игр и проигрывании фильмов жанра "экшен".

В плане качества картинка на экране монитора оказалась вполне на высоте. Современная матрица TN с задней светодиодной подсветкой оказалась весьма функциональна.



Яркость и контраст имеют немалый запас, а цветопередача для матрицы такого типа оказалась достаточно неплохой. Время отклика, само собой, более чем удовлетворительное, как и у всех современных матриц такого типа. Режим Over Drive как-то даже и не особенно нужен.

Что же касается универсальной подставки, то в этом плане монитор iiyama ProLite B2480HS находится на уровне профессиональных мониторов. Во всяком случае, для работы с текстами, верстки и серфинга по Сети именно портретное положение экрана зачастую оказывается самым оптимальным. Ну а для игр и фильмов достаточно просто повернуть монитор в привычное ландшафтное положение

Итог: Простой, но качественный монитор. С хорошей современной матрицей, универсальной функциональной подставкой, полным набором необходимых разъемов, встроенной акустикой и доступной ценой — менее 280 у.е.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Диагональ: 23.6"
Панель: TN, LED-Backlit
Размер матрицы: 293.22x521.28 mm
Время отклика: 2 ms
Контраст типичн.: 1000:1
Контраст динамичн.: 5 000 000
Яркость: 300 cd/m^2
Углы обзора: horizontal/vertical: 170°/ 160°; right/left: 85°/ 85°; up/down: 80°/ 80°
Количество цветов: 16.7 млн.
Размер пикселя: 0.2715 x 0.2715 mm
Разрешение Full HD 1080p, 1920x1080 (2.1 МП)
Формат: 16:9

Акустическая система формата 2.0 SVEN Royal 1R

Как известно, многие компании-производители акустических систем довольно часто занимаются "самоплагиатом", а именно — берут ту или иную модель акустической системы, дорабатывают ее в косметическом или, совсем немного, в техническом плане и выпускает на рынок под похожим либо даже идентичным названием.

Выходная мощность, Вт (RMS): 2x35
Диаметр динамиков, мм ВЧ: 0 25, **НЧ:** 0 133
Частотный диапазон, Гц: 40 — 27000
Материал корпуса: дерево (MDF)
Материал диффузора ВЧ: шелк, **НЧ:** полимер
Типы входов: 2 коммутируемых стереовхода (RCA)
Габариты, мм: 180x332x275
Масса, кг: 12
Цена: 150 у.е.

В свое время линейка SVEN Royal с моделями 1 и 2 оказалась довольно значимым событием на рынке мультимедийных акустических систем. Качественные деревянные корпусы, превосходный дизайн, профессиональные аудиоразъемы для подсоединения сателлитов, кнопочное управление, отличный мощный звук. Все в этой акустике было замечательно, но некоторые пользователи сетовали, что при подобной схеме управления неплохо было бы предусмотреть еще и приличный пульт ДУ, желательно — беспроводной.

Прошло ни много ни мало, а целых четыре года, и вот на суд потенциальных потребителей компания SVEN представляет новую версию своей акустики, SVEN Royal 1R и 2R с разницей в стоимости 50 у.е. (R2 дороже).

Главным достоинством обоих комплектов является их сравнительная компактность и при этом достаточно мощный звук с приличным воспроизведением басовой доли, не требующей участия сабвуфера.

Ко мне на стол попала более скромная модель, SVEN Royal 1R за 150 у.е., которая довольно близко напоминает свою "сестренку", разве что в габаритах поскромнее и по мощности послабее.

В комплект поставки акустики входят:
Две колонки SVEN Royal 1R;
Сигнальный кабель 2 RCA — 2 RCA;
Сигнальный кабель 2 RCA — 3.5 mm;
Отрезок акустического кабеля да две жилы;
Пульт управления с батарейками;
Инструкция с гарантийным талоном.

Что касается внешнего вида системы, то здесь все повторяет дизайн четырехгодичной давности. Обе колонки изготовлены из толстых панелей MDF, обтянутых снаружи виниловой пленкой с рисунком "под дерево". Для дополнительной красоты, а также для того, чтобы оправдать название Royal, передние панели колонок покрыты лаком и отполированы под дерево.

Оба сателлита оснащены двумя динамиками, что и понятно, ведь сабвуфера нет. Низкие и средние частоты воспроизводит динамик сложной конструкции. Его диффузор выполнен не из бумаги, а из полимерной ткани, сплетенной из синтетических нитей. Для улучшения качества звучания — а именно, для выравнивания АЧХ и стабилизации низких частот, — в центре диффузора предусмотрен точеный алюминиевый сердечник. Нечто подобное встречается в дорогих колонках для домашних кинотеатров класса Hi-Fi и Hi-End с поддержкой стандарта THX.

Высокочастотный динамик шелковый и, к сожалению, ничем не защищен. Так что данную акустику я бы советовал держать подальше от маленьких детей. Достаточно ткнуть пальцем, оставив даже незначительную вмятину, и вы сразу же в буквальном смысле услышите результат такого "апгрейда".

На задних панелях обеих колонок имеются отверстия фазоинверторов, что не позволяет ни вешать их на стену, ни плотно к ней прислонять. Кроме того, на задней панели одной колонки имеется два винтовых разъема для подключения к усилителю. Что же касается второго сателлита, то на его задней панели присутствуют два стереоразъема RCA, позволяющие подключить к системе сразу к независимым источникам аудиосигнала, и общий выключатель питания.

Для управления системой можно использовать два пути. Первый — самый простой, с помощью кнопочной панели на сателлиты с усилительным блоком. Клавиши позволяют изменять громкость, баланс высоких и низких частот. Стоит отметить, что настройки при выключении питания сбрасываются, что немного раздражает. Второй способ — компактный, но довольно функциональный пульт дистанционного управления. С его помощью можно регулировать не только громкость и частотный баланс, но и сбрасывать установки, выключать систему и даже выбирать вход для источника звука.

Что касается звучания системы, то его можно назвать весьма неплохим для данного типа акустики, а также ее стоимости. Звук достаточно мощный и чистый, звуковая панорама равномерная и детальная, но при условии правильной установки колонок на столе.

Средние, низкие и высокие частоты не накладываются друг на друга и звучат вполне гармонично.

Итог: сравнительно недорогая, но весьма качественная система для домашнего использования. К плюсам следует отнести наличие пульта ДУ, профессиональные разъемы, хотя бы для сателлитов, деревянные корпусы из толстого MDF и умеренные размеры при приличной мощности.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Самый мощный моноблок

Как утверждает Gigabyte, AB24BT является на данный момент самым мощным моноблоком с Full HD экраном. 24-дюймовый моноблок оснащается ОС Windows 8, а его "сердцем" является процессор Intel Core третьего поколения, какой именно — зависит от модификации. Кроме того, тип дискретной графики, количество оперативной памяти и емкость накопителя пользователь также может выбрать самостоятельно. Интересно, что Gigabyte именует свое устройство самым мощным из моноблоков. Разрешение экрана составляет 1920x1080 пикселей. Кроме того, дисплей Gigabyte AB24BT обладает светодиодной подсветкой и сенсорной поверхностью. В "комплект поставки" также входит и пишущий оптический привод SuperMulti DVD. Для любителей работы в Сети имеются адаптеры связи Gigabit Ethernet и Wi-Fi 802.11b/g/n. Устройство обладает и 2-мегапиксельной веб-камерой. Весит моноблок примерно 10,5 кг. По какой цене Gigabyte AB24BT будет предлагаться в продаже — неизвестно.



Ноутбук ASUS X501A

Такие пока еще экзотические у нас устройства, как ультрабуки, к сожалению, остаются малодоступными большинству рядовых пользователей. Отчасти это связано с довольно высокой ценой на такие гаджеты, а отчасти — с небольшим ассортиментом на рынке. Казалось бы, стоило ли ожидать появления на рынке чего-то бюджетного, но при этом хотя бы близкого по классу к новомодным гаджетам? Оказалось — можно.

Недавно компания ASUS, являющаяся "родителем" культовой серии компактных компьютеров EeePC ("ёжиков"), разродилась еще одним "ребенком".

Им стал компактный компьютер с дизайном ультрабука и возможностями вполне приличного, хоть и не топового ноутбука под названием ASUS X501A. При своей стоимости всего в 450 у.е., данный аппарат способен решить ряд повседневных задач как любого школьника, так и студента, и более зрелого пользователя.

Прежде всего, в глаза бросается приятный ровный дизайн. Ноутбук действительно тонкий, чему, в частности, поспособствовало удаление привода для оптических дисков и особая конструкция аккумулятора.

Как и многие другие производители, компания ASUS давно отказалась от банальной глянцевой поверхности верхней крышки. Вот и у X501A крышка выполнена матовой с рельефным узором из мелких точек. Цветовая палитра невелика: можно выбрать из белого и темно-коричневого варианта. В отличие от крышки и днища ноутбука, а также рамки вокруг экрана, что, кстати, довольно необычно, все остальные поверхности отполированы до глянца.

Весит X501A очень мало — всего чуть более двух килограммов. Для 15-дюймового ноутбука это весьма скромно. Помимо диагонали экрана, X501A от традиционных нетбуков отличает еще и процессор с неплохой производительностью, во всяком случае, для подавляющего большинства офисных приложений, — Pentium B970. "Офисности" добавляет и встроенный графический адаптер HD Graphics 2000, который вряд ли подойдет для современных игрушек, но зато с повседневными задачами, просмотром видео, серфингом по Сети справится просто превосходно.

Приятной неожиданностью стал и достаточно емкий жесткий диск в 500 Гб, и даже также 4 Гб памяти одной планкой. Учитывая наличие еще одного слота под память, этот объем легко удвоить. К слову, если вы считаете, что простых повседневных офисных задач вам мало, можно доплатить и приобрести модель с более продвинутым процессором, скажем, Core i3-2350M.

Клавиатура ноутбука конструктивно похожа на оную у современных нетбуков или ультрабуков — островного типа. Все клавиши раздельные, квадратные и имеют очень малый ход.

Клавиатура полноразмерная, то есть имеет отдельный цифровой блок. Подобную рационализацию удалось провернуть, сделав основные кнопки клавиатуры немного меньше, чем это обычно бывает у ноутбуков формата 15", а кнопки цифрового блока... уменьшить даже по сравнению с основными. Можно еще упомянуть про функциональные клавиши, которые укоротили вдвое, но сегодня это не новость даже у обычных ноутбуков, не говоря уже о нетбуках.

Отдельного мультимедийного блока на клавиатуре нет. Ряд этих функций выполняют как раз функциональные клавиши, работающие в тандеме с кнопкой Fn.

Стрелочный блок еще более компактный. Кнопки на нем требуют привыкания хотя бы потому, что они интегрированы с основным блоком и на ощупь практически не различимы. А вот главные служебные кнопки, вроде Enter, Shift, Ctrl и еще нескольких других, дизайнеры увеличили, что добавило удобства при редактировании текстов.

Кроме того, очень порадовал тачпад. Он большой, удобный, в меру чувствительный и отлично работает в режиме мультитач. Кнопки реализованы не в виде "качельки", а раздельно, что, в принципе, значительно эргономичнее в использовании, они обладают довольно хорошей тактильной отдачей. Индикаторы разместились на передней панели, они все стандартные.

Что касается коммутации, то в этом плане ноутбук ASUS X501A не отстает от более дорогих и продвинутых моделей. На правой стороне корпуса конструкторы разместили традиционный аудиоразъем, USB 3.0, гнездо для витой пары, частично прикрытое заглушкой, VGA и HDMI-порты и картридер для карточек SD.

Левая сторона более скромная, отчасти из-за большой вентиляционной решетки: порт замка Кенсингтона, разъем питания и, наконец, разъем USB 2.0.

Наличие порта USB 3.0, конечно, не может не радовать, но вот тот факт, что вообще портов USB всего два, да еще и расположены они по двум сторонам корпуса, немного разочаровывает. До сих пор есть некоторые внешние жесткие диски, которые корректно работают лишь при дополнительном питании от второго USB-разъема. А вот разнос двух портов по сторонам для штатного кабеля для такого накопителя может оказаться фатальным.

Что касается беспроводных коммуникаций, то встроенная микросхема Atheros AR9485WB поддерживает и WiFi до 300 мегабит и Bluetooth версии 3.0.

Роль экрана в ноутбуке играет 15.6-дюймовая матрица Samsung 156AT20-P01 с разрешением 1366x768. Качество картинки вполне приемлемое, углы обзора рабочие. Вот только матрица с глянцевым покрытием, что для яркого солнца может быть не всегда подходящим вариантом. Впрочем, как показала практика, особо глянец производители не полировали, так что блики не такие уж и явные.

В акустическом оформлении ноутбук оказался на удивление хорош. Динамики играют четко и громко, хоть их и нельзя сравнить с акустикой, что тот же ASUS ставит в свои игровые ноутбуки.

В плане производительности ноутбук вряд ли получится назвать игровым хотя бы потому, что его графический адаптер не поддерживает большинство функций DirectX 11, однако играть в немного устаревшие на данный момент игры вы вполне можете.

6-элементная литиевая батарея емкостью 4400 мАч способна обеспечить работу ноутбука с максимальной нагрузкой на протяжении более полутора часов. Режим экономии плюс неяркий экран увеличивают это время почти в пять раз. В среднем же, ноутбук способен проработать примерно четыре с половиной часа.

Итог: на первый взгляд ноутбук ASUS X501A создает впечатление превосходного нетбука, однако рассмотрев его во всех деталях, понимаешь, что на столе стоит уже не маленький помощник, а вполне солидный работяга с отличным функционалом и превосходным набором железа "на борту". За свои деньги — более чем оправданный выбор.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Мультимедийный инсталляционный проектор ViewSonic Pro 8500

Для современных кинолюбителей и брутальных геймеров такое устройство как проектор уже не является чем-то ультраэкзотическим. Устроить себе дома настоящий кинотеатр в миниатюре может позволить себе любой, кто без содрогания смотрит на цену, скажем, ЖК-телевизора с диагональю более 40 дюймов. С таким проектором можно не только смотреть кино на действительно большом экране, но также оказаться прямо на теннисном корте или боксерском ринге, играя на консоли Nintendo Wii, высоко в небе или прямо на трассе гоночного трека, если подключиться к компьютеру, запустить соответствующий симулятор и управлять рулем или джойстиком.

В этом плане хороши универсальные модели с мощной лампой, позволяющей обеспечить высокую яркость и, соответственно, не быть зависимыми от внешнего освещения, хорошую цветопередачу для фильмов и игр и, что в последнее время стало чуть ли не обязательным, — поддержку 3D. Например, проектор ViewSonic Pro 8500. Стоит он около 2000 у.е., и потому вполне понятно, что производители не поскупились, добавив в комплект удобную сумку для переноски. Если использовать проектор исключительно дома, то она особенно и не нужна, но при использовании аппарата для офисных нужд, скажем, проведения презентаций, данный аксессуар может оказаться весьма кстати.

Кабелей в комплекте оказалось всего два: сетевой и VGA. Остальные провода, при необходимости, придется приобретать дополнительно. Кроме того, в комплекте имеется и пульт ДУ с батарейками, кое-какая документация вроде мануалов на разных языках и диск с ПО. Стоит сказать, что на сайте производителя ViewSonic Pro8500 позиционируется как топовый, что говорит о его самых выдающихся характеристиках. С этим сложно спорить, ибо даже заявленный уровень яркости в 5000 люмен позволяет использовать его днем и с большим экраном.

Что касается внешнего вида, то в этом плане проектор смотрится довольно скромно, но не убого, так что если вы будете ставить его в домашнем интерьере, последний испорчен не будет. На передней панели корпуса имеется объектив, который изначально закрыт массивной крышкой. В нижней части корпуса имеется кнопка, регулирующая длину выдвижной штанги, обеспечивающей необходимый угол наклона проектора относительно экрана. По всем сторонам корпуса ViewSonic Pro8500 дизайнеры расположили декоративные ребра, которые на боковых сторонах начинают также исполнять роль вентиляционных отверстий для охлаждения лампы. Они же позволяют звуку из встроенных динамиков успешно достигать ваших ушей. Такая опция уже довольно давно применяется в большинстве современных проекторов и позволяет использовать эти устройства без внешних динамиков, скажем, на презентациях. Дома лучше все-таки слушать звуковую дорожку на нормальной многоканальной акустике.

Разъемов на задней панели более чем достаточно, чтобы подключить к проектору буквально любой современный и не очень источник видеосигнала. Есть даже вход для микрофона, если вы действительно будете использовать проектор для презентаций.

Верхняя панель корпуса глянцевая и имеет оригинальную форму со сложными изгибами. На ней расположился стационарный набор органов управления: кольца фокусировки и трансфокатора, а также набор кнопок и сигнальных светодиодов перегрева и необходимости замены лампы проектора.

Кнопок не очень много: отдельная клавиша включения питания и набор навигационных клавиш. Есть также кнопки выбора источника сигнала и вызова меню. Что касается комплектного пульта ДУ, то с его помощью вы можете намного эффективнее управлять функциями проектора.

Для приведения проектора в рабочий режим необходимо примерно минута, которая уходит на разогрев лампы. Оно и понятно, такая мощность должна набираться плавно, иначе долго лампа не проживет.

Как показала практика, самая малая диагональ экрана, на которой картинка смотрится вполне приемлемо, это примерно 50 дюймов. Если верить производителям, размер экрана можно увеличивать и до 300 дюймов, но, я думаю, что это скорее преувеличение. Судя по свидетельствам с тематических форумов, аппарат демонстрирует картинку отличного качества на диагонали примерно 200 дюймов, потом резкость падает. Если учесть, что 200 дюймов — это 508 сантиметров (более пяти метров), вам возможностей проектора должно хватить с большим запасом.



Качество цветопередачи можно регулировать в настройках проектора. Вы можете подобрать соответствующий параметр на презентации, просмотр фильмов или под игры.

Для обеспечения наилучшего качества картинки стоит использовать HDMI-вход. Правда, надо сказать, что разрешение матрицы проектора составляет 1024x768, но, тем не менее, если подать на вход картинку формата 720p и 1080p, проектор справится и с ней, но, конечно, не так, как это сделал бы HD-телевизор. Хорошо также картинка смотрится и при воспроизведении сигнала со входа D-sub на нативном (не модифицированном) разрешении и на компонентном видеовходе. Композитный и S-Video входы сегодня уже являются скорее вынужденным решением для использования с самыми устаревшими видеопроигрывателями или игровыми приставками.

Стоит признать, что фильмы проектор воспроизводит неплохо, однако он без сомнения не является "фильмовым". Вероятно, конструкторы постарались создать универсальный проектор с упором на презентацию, и как опция — демонстрацию кино.

Проектор неплохо подойдет и для игр, тем более что играть в условиях нормального освещения намного логичнее, чем смотреть кино.

Есть в проекторе ViewSonic Pro 8500 и поддержка 3D, однако не совсем полноценная. С компьютера вы сможете легко воспроизвести на нем анаморфную вертикальную стереопару и наслаждаться объемной картинкой в подходящих затворных очках. Но, скажем, 3D-Blu-ray проигрыватель, воспроизводящий чересстрочную картинку в Full HD-разрешении, окажется бесполезным.

Нужной функцией проектора стоит назвать и возможность самостоятельной демонстрации JPEG-файлов. Для этого предусмотрены USB-порт и поддержка флеш-накопителей.

Помимо традиционных для любого проектора настроек в меню, ViewSonic Pro8500 имеется пункт с настройками сетевых параметров. Это в самом деле впечатляет, ведь в итоге аппарат вы можете применять как в домашней, так и в большой офисной сети для трансляции картинки с компьютера.

Итог: стоит признать, что за цену около 2000 у.е. и с увеличенной яркостью лампы, проектор ViewSonic Pro 8500 больше подойдет для бизнеса и образования. Даже при довольно сильной внешней засветке он позволяет получить достаточно яркую и качественную картинку даже на экране приличных размеров. Однако большой ресурс лампы и наличие различного вида предустановок делают его уже более универсальным. Во всяком случае, умение работать в сравнительно светлых помещениях для любителей игр может оказаться весьма кстати.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Компактный планшет Huawei MediaPad 7 Lite

Примерно год прошел с тех пор, когда компания Huawei решила всерьез вклиниться в борьбу между производителями планшетных компьютеров и, в частности, компактных планшетников, выпустив на рынок свой планшет MediaPad с 7" дисплеем. Гаджет был хорош по всем параметрам и, в принципе, мог бы создать серьезную конкуренцию, если бы не довольно высокая цена на него. Потому в текущем году компания решила сделать ставку на бюджетный сектор и создала вполне серьезного конкурента для бюджетных планшетов Kindle Fire и Nexus 7 от компаний Amazon и Google соответственно.

При этом стоит признать, что вышеуказанные планшеты на нашем рынке почти не представлены, зато компания Huawei, как известно, всеми способами старается сделать свою продукцию у нас наиболее распространенной. В ход идут не только ценовые поблажки, но и тесное сотрудничество с операторами мобильной связи, в различных тарифных акциях предлагающими планшеты, мобильные телефоны, а также 3G-модемы и роутеры как раз от этого производителя.

Внешне планшет нельзя назвать сногсшибательным. Во всяком случае, если посмотреть на его лицевую панель. Простой экран с черной окантовкой по краям и глазком камеры на одной из сторон рамки в углу. Никаких клавиш управления нет, все вынесено на боковые грани устройства.

Что же касается тыловой части, то, признаться честно, взглянув на нее, я испытал некоторое чувство "дежавю".

Просто примерно год назад ко мне в руки попал симпатичный планшет от другого производителя — Flyer от компании HTC. Так вот, судя по всему, дизайнеры из Huawei решили особо не заморачиваться и просто схитрили. Нет, правда: такой же алюминиевый корпус с пластиковыми белыми накладками, вот только, в отличие от планшета от HTC, несъемными и немного поуже.

Кстати, о размерах. Новый планшет чуть длиннее и шире, чем предыдущий MediaPad, но при этом весит 370 граммов, что на 20 легче предшественника.

Все органы управления расположены на правом торце устройства. Их только два: кнопка включения устройства и "качелька" регулировки громкости звука. Тут же разместились слоты для SIM и карты памяти. Для того чтобы внутрь не попадала пыль, оба слота прикрываются раздельными пластиковыми заглушками. В нижней части корпуса расположен разъем microUSB и стандартный 3,5-миллиметровый аудиоразъем.

На тыльной стороне гаджета разместилась камера, почему-то без вспышки, и небольшой монофонический динамик.

Немного странно, но датчика освещенности, позволяющего автоматически регулировать яркость экрана в зависимости от окружающей вас обстановки, нет. Хотя, если честно, особого недостатка в этом я не вижу. В своем iPad'е я вообще отключил автоматику и, при необходимости, немного добавляю экранной яркости на слишком интенсивном солнце.

Зато у Huawei MediaPad 7 Lite есть 3G-модем, которого не хватает очень многим бюджетным планшетам. Кроме того, как вы заметили, у MediaPad 7 Lite нет никакого отдельного разъема для зарядки. Просто он способен заряжаться прямо от порта USB компьютера или от соответствующего блока питания.

Кроме того, из беспроводных технологий планшет оснащен модулями Wi-Fi 802.11b/g/n и Bluetooth 3.0. Однако одним из самых главных достоинств новинки является, конечно же, дисплей.

Производители не поскупились и установили в планшет семидюймовую IPS-матрицу с разрешением 1024x600 пикселей. Матрицы такого типа имеют большие углы обзора, а также способны передавать очень яркие и естественные цвета. Вот только разрешение у предыдущего MediaPad было все-таки повыше — 1280x800 точек.

Камера в планшете тоже не может похвастаться особенно высоким разрешением — всего 3.2 мегапикселя, однако свою работу она делает очень хорошо, во всяком случае, для просмотра на небольшом дисплее гаджета. Для более серьезных снимков все-таки стоит использовать нормальный цифровой фотоаппарат. Впрочем, если придираться, то у бюджетных моделей конкурентов дела еще хуже: у Kindle Fire камеры вообще нет, а камера Nexus 7 обладает крайне низким разрешением и не годится для фотосъемки.

Традиционно для планшетов такого типа MediaPad 7 Lite работает под управлением операционной системы Android 4.0. Опять же традиционно, конструкторы слегка изменили интерфейс операционной системы для придания ему внешнего вида, как у всех смартфонов и планшетов Huawei.

В остальном все смотрится как в подавляющем большинстве планшетов на Android.

В верхнем левом углу на рабочих столах разместился поисковик от Google, рядом с ним — значок голосового управления. В правом верхнем углу имеется кнопка перехода в главное меню со списком всех установленных программ. Внизу слева находятся три виртуальные кнопки: "Назад", "Домой" и "Многозадачность". Чуть правее можно увидеть строку уведомлений. Большой респект разработчикам за возможность сокрытия виртуальной панели управления. Для небольшого экрана такая опция просто незаменима.

Что касается набора предустановленных программ, то описывать его нет никакого смысла. Он ничем не отличается от такого же набора на любом другом планшете под Android не только 4.0, но и даже более ранних версий.

Учитывая бюджетность планшета, не приходится удивляться, что его работу обеспечивает довольно простой одноядерный процессор CortexA8, работающий на частоте 1.2 ГГц. Удивляться приходится, когда видишь, как планшет легко и просто проигрывает видео в разрешении Full HD. Более того, серфинг в стандартном браузере, игры, да и просто работа с меню — все работает вполне быстро и без задержек.

Единственный недостаток, который я заметил, это слегка "задумчивый" скроллинг при пролистывании страниц интернета. Хотя, если уж быть совсем объективным — придираться я могу лишь потому, что владею планшетом iPad 2, операционная система которого "вылизана" до мельчайших деталей и работает стабильнее Android, там таких задержек нет.

Если же сравнивать данный планшет с другими бюджетными моделями планшетов, то его работа ничуть не медленнее и часто даже шустрее, чем у конкурентов. Правда, анимированными обоями лучше не увлекаться. Они здорово "откусывают" от производительности устройства.

Планшет MediaPad 7 Lite оснащен 1 ГБ оперативной и 8 ГБ встроенной памяти, из которой вам будет доступно примерно 6 ГБ. Впрочем, никто не запрещает поставить в соответствующий слот приличную карточку microSD. Кстати, у конкурирующих Kindle Fire и Nexus 7 такого слота нет.

К сожалению, компактные размеры планшета и его цена не позволили производителю установить в корпус по-настоящему емкую батарею. То, чем приходится довольствоваться — аккумулятор на 4100 мАч, позволяющий проигрывать Full HD-видео примерно три часа без перерыва. Даже если сравнить его с тем же MediaPad, то последний может делать это на протяжении пяти с половиной часов.

Итог: При стоимости чуть менее $290 и неплохими техническими опциями вроде камер и слота microSD, планшет Huawei MediaPad 7 Lite составляет неплохую конкуренцию изделиям от Amazon и Google, особенно учитывая, что у нас они стоят в разы дороже, чем на Западе.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Компактная клавиатура с подсветкой SVEN Multimedia EL 4001

В числе компьютерных пользователей и, в особенности, в среде игроманов, немало самых настоящих "полуночников", готовых проводить время за компьютером целыми сутками. В принципе, и игроманом для этого быть не обязательно. Достаточно увлечься общением в какой-либо социальной сети или заполнением странички собственного блога, интересным чатом с единомышленниками, наконец...

Да мало ли найдется занятий за компьютером, светлой части суток на которые может банально не хватить. И если играть так еще более-менее реально, то набирать тексты без нормального освещения просто никак не получится, ведь даже владея "слепым" методом набора, иногда все-таки бросаешь взгляд на клавиши.

В свое время множество энтузиастов придумывали самые различные способы подсветки клавиатуры. Одни вживляли в корпус клавиатуры пару ультраярких светодиодов и изгибали таким образом, чтобы лучи света сходились на клавишах. Другие, как и ваш покорный слуга, приделывали светодиоды к нижней части крышки стола так, чтобы свет падал на выезжающую на каретке клавиатуру. К слову, это приспособление есть у меня и сейчас, только светодиоды я заменил заводской светодиодной лентой для подсветки корпусов системных блоков.

Однако что делать тем, у кого нет выдвижной клавиатурной полки? Для таких пользователей часть производителей компьютерных устройств ввода и аксессуаров уже довольно давно разрабатывает и выпускает некоторое количество разного вида мышек, геймпадов и, конечно же, клавиатур с подсветкой. Причем подобной деятельностью занимались как производители бюджетной периферии вроде Gembird или Defender, так и компании, выпускающие дорогие устройства.

Достаточно вспомнить клавиатуру Illuminated Keyboard от компании Logitech, подсветка которой была предназначена не для того, чтобы просто украсить клавиатуру внешне, а для того, чтобы все-таки сделать ее максимально удобной в использовании в темноте. Вот только по своей стоимости та клавиатура изрядно "зашкаливала", и потому не была доступна большинству рядовых пользователей.

Multimedia EL 4001 от компании SVEN как раз относится к разряду бюджетных клавиатур и может оказаться весьма полезной в приобретении для большинства пользователей, которым необходима опция подсветки клавиш.

Клавиатура SVEN Multimedia EL 4001 конструктивно повторяет похожие модели от Gembird и Defender, а именно — она оснащена блоком клавиш, выполненных из белого матового полупрозрачного пластика. Это вдвойне приятно, так как символы на белых клавишах видны намного лучше, чем на черных. Что касается подсветки, то в случае с данной моделью клавиатуры в качестве источника освещения используются не яркие светодиоды, а электролюминисцентные лампочки.

Главной особенностью клавиатуры SVEN Multimedia EL 4001 является то, что она выполнена в очень компактном дизайне и больше напоминает клавиатуру нетбука или ноутбука малого формата. Это заметно уже по ее упаковке, размеры которой составляют всего 34.5x18 см.

В комплекте, помимо самой клавиатуры, присутствует инструкция, гарантия и мини-диск с драйверами. Правда, в современных операционных системах клавиатура может работать и без драйверов.

В плане дизайна клавиатура SVEN Multimedia EL 4001 выглядит немного простовато из-за серебристого пластика верхней части корпуса. Для делового кабинета такая клавиатура точно не подойдет, но для домашнего использования — вполне.

Основание корпуса, наоборот, сделано черным и оснащено парой откидывающихся ножек и двумя резиновыми наклейками для предотвращения скольжения. Подключение осуществляется USB-кабелем длиной 135 сантиметров. Так как клавиатура SVEN Multimedia EL 4001 является мультимедийной, она вполне логично имеет два набора клавиш.

В верхней части расположилась линейка из круглых черных раздельных кнопок для управления мультимедиа-проигрывателем и веб-браузером.

Основная клавиатурная панель, как я уже упоминал выше, имеет ноутбучную раскладку, и потому не оснащена отдельным цифровым блоком, впрочем, как и блоком редактирования текста с кнопками Insert, Delete, Home и так далее. Эти кнопки разбросаны по разным участкам панели. Зато, нажав на кнопку NumLock, вы включите блок цифровых клавиш, который "спрятан" прямо в основной раскладке в виде дополнительных функций кнопок. Отсчет идет от кнопок 7, 8, 9, 0 и ниже. Имеется и ноутбучная клавиша Fn, расширяющая функциональность некоторых кнопок.

Подсветка включается необычно, и если не знать, как это делается, можно провести немало времени в тщетных попытках "оживить" светодиоды. На самом деле подсветка включается с помощью клавиши Scroll Lock, на которой также мелкими буковками написано EL on/off. Стоит сказать, что использование электролюминесцентных ламп позволило сделать подсветку не такой агрессивной, как если бы это были светодиоды. Свет более приятный и равномерный. Ход клавиш очень мягкий, и потому набор текста даже в полной тишине не будет особо слышен.

Итог: еще один вариант клавиатуры для любителей "потоптать кнопки" после полуночи. Люминесцентные источники освещения делают подсветку мягкой и приятной, небольшие размеры позволяют установить ее даже небольшом пространстве, а с помощью дополнительного клавиатурного блока можно удобно работать с цифрами.

Кроме того, как и у всей продукции SVEN, цена на Multimedia EL 4001 довольно доступная — от 18-ти у.е.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Здравствуйте, читатели. Иногда "Нашу почту" хочется начать с каких-то собственных рассуждений, но другой раз куда большую пищу для ума дают ваши письма. Без сомнений, приоритет нужно отдавать именно письмам, поэтому не буду затягивать со вступлением, сберегу место для своих же комментариев.

Sklif

Мое приветствие, Ануриэль!

Здравствуйте!

Сколько лет, сколько зим уже не писал тебе на почту — как-то не подворачивался повод.

Но вот подвернулся. Наконец-то ты задал нужные вопросы читателям и у меня есть некое подобие собственного ИМХО по этому поводу. Ну и еще наболело с тех пор, как газета ушла в вольное плавание, изменив свой внешний вид и оставив за бортом самого буйного матроса вашей команды — Славу Кунцевича.

По поводу тенденций.

Ой как все здесь не просто. А всему виной свойственная человеческому разуму близорукость. Сколько уже попыток провалилось в нелегком деле прогнозирования будущего, технического прогресса и т.п.? Единицы угадывали, кто-то описал нечто похожее, но конкретных точечных попаданий, по-моему, не сделал никто. Посмотрим, насколько все изменилось сегодня.

Мое же мнение относительно перспектив следующее.

Развитие игровой индустрии идет в трех направлениях. Точнее, Цель одна, пути-дорожки разные.

1. Игры для детей и семейного времяпровождения. Это консоли со всевозможными прибамбасами и гаджетами. Wii пока быстрее всех.

2. Игры для взрослых. Тут игры могут потеснить кино, тянуться на уровень серьезного искусства, отдушина для самовыражения Творцов.

3. Онлайн-развлечения в любом виде. Не вижу разницы между социалками и ММО-гигантами. Суть одна и та же.

Что касается фотореализма, интеллекта и физики, то и их вряд ли оставят в сторонке. Другой вопрос, успеют ли на этой почве добиться чего-то качественно нового, когда уже не за горами возможность непосредственного подключения сознания к игре, где весь технический материал — продукт сознания геймера. Хотя, может, я ошибаюсь и переоцениваю подобную технологию. Слишком уж много стало появляться сюжетов на тему постоянного онлайн-включения человеческого мозга во всемирную сеть. Истинное положение вещей, как всегда, будет если и не в обратном направлении (хотя взгляните на платформеры), то где-то в сторонке, застанет всех врасплох и вызовет бурю свежих эмоций.

Но в любом случае, следует учитывать, что виртуальные развлечения имеют множество проявлений, как то: литература, живопись, кино, театр. Теперь вот еще и компьютерные/видеоигры. И разработчики будут стремиться угодить всем: кто-то будет делать игры для детей, кто-то для взрослых. В любом случае ни одна ниша не останется пустующей. Одинаково востребованными будут как хорошо разукрашенные пустышки, так и корявые, но глубокие шедевры. Но то, что за онлайном будущее — это факт. А все остальные жанры и виды развлечений будут просто вынуждены пойти на симбиоз. Человек ведь существо социальное. Даже самый закомплексованный задрот сможет себя раскрыть и реализовать посредством виртуального приращения тех или иных способностей.

Как-то так.

Какая же в итоге общая цель? Развлечение, времяпрепровождение, виртуальное приращение способностей и созерцание искусства — как это назвать общим словом? Можно назвать "духовное потребительство" или "услуги душевного комфорта" — понятно, что имеется в виду. Но для этой цели не нужна фотореалистичная графика, физика и интеллект. Скажем, книги сотни лет пишут на одинаковой бумаге одинаковыми буквами — и они прекрасно убивают время, развлекают, дают выход комплексам и еще являются искусством.

Формула "физика + фотореалистичная графика + AI" — это формула Oblivion или GTA, или других приближенных к реальности виртуальных миров. Иначе ее выражали как "живите другой жизнью в другом мире". Не "развлекайтесь" и даже не "наслаждайтесь искусством", а именно "живите". Причем под последним словом имеется в виду та жизнь, которую в реальности мы не можем себе позволить: свободная, творческая, избавленная от страхов, целостная — такой идеал психологической полноценности. Словом, имеется четвертый путь, ведущий в отличие от первых трех в другую сторону — к киберутопии. Я ведь ничего нового не говорю? Все читали про "Глубину" или еще какую-нибудь виртуальную реальность. Не читали, так смотрели кино. Вот и автор этого письма хочет развития моделирующих реальность технологий.

Хотеть-то хочет, и не он один. А в действительности что происходит? Так ли уж "вряд ли оставят в стороне" развитие? Если посмотреть правде в глаза, то не только оставят, а уже оставили. Нет развития. То есть, может, и есть, но не в этом направлении. Может, даже развитие определенных технологий позволит подключаться к сознанию игрока — но что это даст? Виртуальных миров с объективными законами от этого не появится. Появятся новые виды развлечения, времяпрепровождения и искусства.

Бррр... как бесят все эти сопли по поводу геймер-негеймер, игры это все — вокруг столько прекрасного и т.д. Мне, как взрослому человеку, этого уже не понять в принципе. Читается смешно. Никто никого не подсаживает на игры. Садятся сами (!) люди, ущербные, комплексующие, неуверенные в себе. Да на здоровье! Но общество никогда не примет геймера, который в ущерб благополучию общества тратит время на бесполезные развлечения. Достаточно понять одно: любой выбор подразумевает под собой ответственность. Хочешь быть задротом — пожалуйста. Но не корми нас тем, что мы должны это понять и простить, потакать твоим слабостям. Не хочешь быть задротом — не будь им. Игра — это не просто побег от реальности и т.п. Игра может быть и обучением, и социализацией, и самовыражением, и просто получением удовольствия. С другой стороны, что если раньше игры (любые) носили развивающий элемент, то сегодня они все больше избавляются от этого, носят исключительно развлекательный элемент. Особенно это важно для детских игр. Со взрослыми проще. Взрослым можно все, пока это не несет вреда окружающим, не нарушает закон. А за детьми надо просто смотреть, воспитывать, в том числе и играми. Игры и раньше были. Только сегодня они немножко другие. Не более того.

Разумеется, с точки зрения взрослого человека эта проблема — не проблема. Но в основном потому, что взрослый менее чувствителен к влиянию общества. Не принимает меня общество? Да пошло оно! Создам свое из таких людей, как я. Открою монастырь ММО-любителей в Тибете, буду фармить шмот вдали от мирской суеты. Подросток так не может. Ему надо учиться, он зависит от родителей. Много ли остается возможностей совершить выбор и на нем настоять?

Пару слов о мероприятиях игровой и около игровой тематики.

Меня, если честно удивляет подход "а кому это надо?". Для того, чтобы понять причину моих возмущений, достаточно узнать число детей в стране в возрасте от 10 до 18 лет, и число молодых людей в возрасте от 18 до 30. Остальные цифры не существенны. Уверен, что и так получится внушительно. Но нас интересуют в основном те, кому от 15 до 30, а также те, кто проживает в столице страны. И мы получим приблизительное число потенциальных участников игровых мероприятий. Конечно, если мероприятие узкоспециализированное, по жанрам, по назначению — цифра может сократиться втрое. Но оглянитесь на опыт западных коллег. Почему у них процветает подобная индустрия, а у нас нет? Что мешает уменьшить масштабы? Скорее всего, как всегда, все упирается в качественную рекламу, грамотную организацию и умение посетителей развлечь. Известно, что народ ведется на халяву. Но кто сказал, что он ее получает? Да никто. Нигде и никогда нет халявы. Есть расчетливая и корыстная выгода. И что? Кто-то против? Нет. Надо только людей привлечь, заманить. А там они сами на радостях понесут свои денежки, куда надо.

Все упирается в кадры и отсутствие умных и хитрых идей. Никто ничего не хочет делать сам, все ждут, что кто-то сделает. Возможно, я не прав. Чего-то не понимаю. Но не такая уж у нас необъятная страна, чтобы не было возможности начать с малого и как-то собраться вместе, покумекать и придумать: как быть. Но как правило собираются либо вокруг ЧЕГО-ТО, либо вокруг КОГО-ТО. Ничего подобного пока не маячит на горизонте. Если только единственное игровое издание в республике не возьмет эту ношу на себя. Но, судя по всему, не возьмет.

Вот я сам, в скором времени, буду пытаться сколотить некое подобие сообщества из студентов БГАИ и прочей заинтересованной молодежи. Но моя сфера — кино. Игры я люблю и обожаю, но у меня ничего не выйдет, если распыляться на все. Единственное, что могу предложить сейчас — сделать совместный проект о игровой индустрии в видеоформате. Вполне возможно, что он, при грамотной реализации, будет иметь определенный успех. Особенно если прочно осядет на площадке видеопроектов TYT.бай и т.п. порталов, на которых тусуются люди в сети. Для этого вполне достаточно найти спонсоров (те же Wargaming.net, мобильные операторы и т.д.), хорошую идею для формата — и вперед. Я со своей стороны постараюсь организовать съемки, написать сценарий и т.д.

Как бы там ни было, но шевелиться надо. Надо привлекать к работе как можно больше умных креативных людей, в том числе и из числа молодежи. Все это возможно. Не сиюминутно, не мгновенно, но возможно, если шагать вперед тяжело, упрямо.

Как-то так.

В последние месяцы я немного походил по таким тусовкам, презентациям, фестивалям, пиар-акциям. И пришел к выводу, что в Беларуси все упирается в катастрофическое отсутствие креативности. Сделать интересное, веселое, красивое, увлекательное мероприятие некому. Почти всегда ничего невозможно написать по итогам этих событий. Ну, была атрибутика, музыка, какой-то конкурс, может, два — разве об этом сделаешь материал в "ВР"? А если нет материала в СМИ, в чем тогда пиар?

Что до аудитории, то она находится даже для тех мероприятий, какие у нас проходят. Щедрые спонсоры тоже есть, без сомнений. В общем-то, все компоненты по отдельности есть, не хватает творческого ума, который бы их соединил.

Спасибо, что уделил внимание моей писанине. Извиняйте за критику. И да прибудет с нами Сила! Вместе — победим.

Положим, критику я оставил себе, а остальное комментировал с большим удовольствием. Спасибо вам за письмо.

И да, мои письма по-прежнему можешь кромсать вдоль и поперек. Лишь бы смысл не искажался. А за тобой вроде пока такого не наблюдалось. Так держать.

Пока.

До встречи!

Anadill

Доброго здравия нашему уважаемому почтальону и всей редакции!

У нас оно есть, спасибо!

Гм, как обычно начинают письма в "ВР": читаю газету уже 10 лет... Ан нет, я не большой любитель виртуальных миров, и газета впервые попала в мой дом скорее по принуждению: некоторые члены семьи днями караулят ее у киоска.

Давно пора подписаться. Всем постоянным читателям настоятельно советую.

Но, закончив чтение стандартной прессы, и моя рука частенько тянулась к лежащей недалеко "ВР". И что поразительно, "ВР" может доставить радость чтения не только геймерам! Интересные диалоги в НП, новости кино, литературы, да и просто мастерски и со вкусом написанные обзоры — если и не для выбора следующей для прохождения игры, то для возможности, так сказать, быть в курсе всех новостей. Так что право первым почитать виртуалку в нашем доме все чаще оспаривается :)

Берите две — это решение!

Жаль, что многие читатели отметили на страницах НП лишь одного автора — С. Кунцевича, а посему хочется немного поправить положение. Алексей Корсаков со своей легкостью пера, искрометным юмором — один из моих любимейших авторов, заставляет начинать чтение газеты со своих статей, а новая рубрика бестиарий в его исполнении — просто бесподобна! Работы AlexaS, особенно июльского номера, отличаются оригинальным стилем, как и статьи MDL- автора, сравнительно недавно появившегося на страницах газеты. В пыльных полках MDL не только ярко напоминает о играх, многими уже отложенных в дальний ящик, но и о том, что во многие из этих игр разработчики поместили кроме стандартной схемы "поди- принеси/перебей всех" и героев с разными характерами и непростыми судьбами (вспомните "Мор. Утопия" или недавнюю "American McGee's Alise"). Это заставляет по новому, с более глубоким переосмыслением отнестись к играм с ПП, а не просто как к приятному времяпровождению. Отдельное спасибо Александру Михно, Илье Божкову, Ивану Ковалеву, да и всем авторам "ВР" за проделываемую ими работу. Могут же люди писать интересные, легкие для восприятия статьи для всех читателей, а не только для любителей бессмыслицы и витиеватых оборотов. На мой взгляд, это и есть признак мастерства. Интересно было бы узнать и мнения других читателей газеты о работе авторов "ВР"ки :)

В самом деле, интересно. Где-то в декабре даже проведем на нашем сайте голосование "автор года".

Вообще-то я даже скучаю по разгромным письмам, где говорилось бы, что автор неправ, написал все не так, незаслуженно загнобил или захвалил игру. Интересно же было читать!

Мое мнение насчет выхода 16-полосной "ВР" два раза в месяц — идея интересная, но немного непрактичная. Когда газета выходит раз в месяц — этого ждешь с нетерпением, ну а если чаще — это уже не такое ощущение праздника, да и пропустить какой-нибудь номер будет не такой большой трагедией. Не думаю, что особо важная информация сильно устареет за месяц, к тому же ее всегда можно представить читателям на сайте газеты. А что касается увеличения цены газеты на 32 полосы — то, к счастью, "ВР" и так не глянцевый журнал, думаю, мы, читатели, осилим. Но и не хотелось бы видеть недозаполненные страницы, например, между колонками в рубриках бестиарий и десятка еще небольшая статья поместится.

До сих пор много материалов ждут своей очереди на публикацию. Если где-то на страницах остается свободное место — это отдельные баги. В целом мы, наоборот, стараемся побольше вместить в каждый номер. Нам даже пришлось начать опрос на сайте о нужности рубрик, чтобы авторы не передрались за место в газете ("Почта" сейчас держит третью позицию в этом хит-параде =).

Новое оформление газеты — конечно, более стильное, хотя я скучаю по радужным цветам, ассоциировавшимися именно с радостью, и я не против замены красного цвета на радужный. Вот только звездочка для оформления номера газеты — банально, можно найти более креативное решение.

Никто не сомневается в возможности более креативного дизайна. Но конкретных предложений либо нет, либо к ним еще больше претензий.

Уважаемый Владимир, чье письмо в августовском номере, никакого геймера в нашей стране не заставляют тратить свои драгоценные часы жизни за компьютером! Другое дело, что люди не любят держаться золотой середины, а многие перегибают палку. Хорошо заметить бы это вовремя, да? А так многие игры дадут фору таким видам отдыха, как чтение книг, посещение театра и кино. К сожалению, современные писатели все больше не утруждают себя мыслями о высоком, а развлекают читателя пустыми историями. За примером далеко ходить не надо — сага "Сумерки" со своей "романтичной" историей любви девушки к красавчику, который давно уже хладный труп, многих подростков отвлекла от более "скучного" Евгения Онегина. Но хочется верить, что история Владимира заставит какого-нибудь незадачливого геймера от прокачивания красавицы-эльфийки, и заставит вспомнить о другой красавице, более реальной, которой при наличии таковой тоже надо внимание :)

Да, но ее нельзя прокачивать. =)

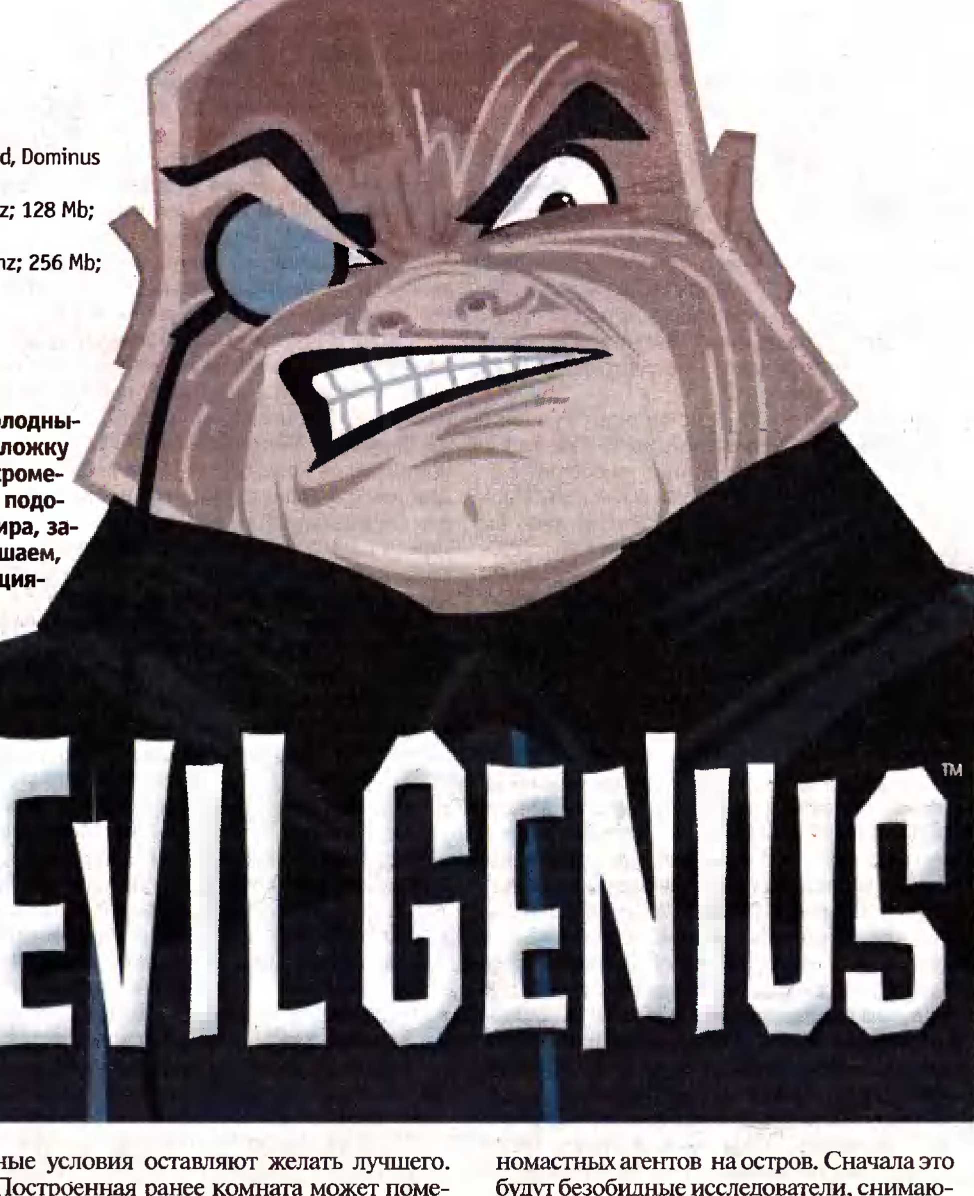
На этом мои скромные мысли подошли к концу, осталось попрощаться и пожелать дальнейшего совершенствования теперь уж и моей любимой газете:) Успехов Вам!

Будем работать.

***

В заключение хочу поздравить всех с возвращением "ВР" на 32 полосы и спросить: какую следующую большую задачу должна поставить перед собой "ВР"? Чего нам следует добиваться далее? Присылайте ответы на мой ящик или в редакцию. Всего доброго!

Anuriel (anuriel@anuriel.com)



Жанр: стратегия
Платформы: PC
Разработчик: Elixir Studios
Издатель на западе: Vivendi universal games
Похожие игры: серия Dungeon Keeper, серия Overlord, Dominus
Мультиплеер: отсутствует
Минимальные системные требования: P-III 800 Mhz; 128 Mb; 16 Mb video
Рекомендуемые системные требования: P-IV, 1,5 Ghz; 256 Mb; 64 Mb video
Возрастной рейтинг ESRB: T (от 13 лет)
Дата выхода: 28 сентября 2004 года
Официальный сайт: www.howevilareyou.com/us/

Рецепт идеального коктейля для посиделок холодными осенними вечерами. Берем большую ложку Dungeon Keeper'а, добавляем 100 грамм микроменеджмента из Republic The Revolution, все это подогреваем на огне из безумных идей о захвате мира, заливаем в вычурный стакан "привет 60-е". Мешаем, но не взбалтываем. Подаем небольшими порциями. Коктейль под названием Evil Genius готов.

Старина Йен Флеминг и подумать не мог, что созданное им наследие в виде похождений агента 007 приобретет дикую популярность. И если первые книги/фильмы выезжали за счет противостояния главного героя Советскому Союзу, то потом сценаристам приходилось изворачиваться и придумывать Джеймсу врагов позаковыристее, нежели злобных коммунистов. Зачастую, несмотря на всю свою безумность, придуманные злодеи были харизматичными товарищами и порой получали больше доли сопереживания, нежели главный герой. Увы, но все заканчивалось достаточно стандартно — злодей убит, план по захвату мира сорван, а "ноль ноль семь" расслабляется с очередной красоткой. Видимо, такое положение вещей не понравилось Демису Хассабису с командой из студии Elixir, и на свет появился Evil Genius.

Концепция игры проста. Предлагается на выбор 3 персонажа, один краше другого. Тут вам и злобный немецкий промышленник Максимилиан, больше всего своим видом напоминающий Доктора Зло; и стервозная роковая женщина Алексис; и таинственный монах Шен Ю. За кого играть — дело личных предпочтений. Начинаем с небольшого островка посреди океана, с четвертью миллиона долларов, кучкой помощников, одним приспешником, желанием захватить мир, и уничтожить его самым изощренным способом. В отличие от хилых миньонов, приспешник представляет собой универсального солдата, способного перетереть в труху за один раз нескольких вражеских агентов. К слову, непосредственно управлять можно только главным персонажем и его основным помощником, остальными управляет искусственный интеллект и действует исходя из ваших приказов.

А работы для начинающего суперзлодея тут хоть отбавляй. Прежде всего, необходимо спланировать базу. Бараки для рабочих, холодильники для трупов ваших жертв, хранилище денежных запасов и инструментов, оружейная с камерами и инструментарием для допросов вражеских агентов — это лишь небольшой список того, что вам придется возвести за долгие часы геймплея. Постройка базы — вещь ответственная. Сэкономили на бараках и поставили мало коек — прибывших миньонов некуда будет разместить, да и вообще кто к вам приедет, если жилищные условия оставляют желать лучшего. Построенная ранее комната может помешать постройке другой или занять больше места, чем требуется. И таких нюансов воз и маленькая тележка.

Отстроив часть базы, игрок столкнется с ситуацией, когда "финансы начнут петь романсы"; попросту говоря, начнут заканчиваться деньги. На помощь придет заранее построенный вычислительный центр и глобальная карта, разделенная на регионы. Каждый регион защищает трусливо сбившаяся в кучку организация с аббревиатурой типа С.М.Э. Ш. или К.О.Б.Р.А. Регион представляет собой площадку для выполнения заданий и воровства денег. В зависимости от уровня благополучия региона и количества миньонов, находящихся в нем на данный момент, варьируется ваш доход в минуту. Естественно, чем богаче регион — тем больше будет доход, но и больше будет шанс нарваться на сопротивление в виде вражеских агентов, устраняющих ваших подручных. Каждое действие будет сопровождаться повышением уровня "жары", что напрямую влияет на шанс отлова ваших миньонов вражеской стороной. В таких случаях имеет смысл переместиться в другую область или на время залечь на дно. Задания тут разделяются на необходимые для продвижения по сюжетной линии и различные действия вроде диверсий, порчи имущества, похищений, шпионажа. Каждая такая акция будет повышать уровень угрозы человечеству, и, как следствие, заинтересованность вашей персоной вражескими организациями. Интерес проявляется засылкой разномастных агентов на остров. Сначала это будут безобидные исследователи, снимающие на камеру каждый кустик, но уже через несколько часов их заменят злобные спецназовцы, зачищающие все на своем пути.

В случае, когда враг уже стучится в калитку, для обороны базы предусмотрены различные ловушки: тут и газовые камеры, и ямы с кольями, и лазеры с огнеметами — всего более 30 штук. Не стоит забывать про двери разной степени защиты и системы оповещения вроде сирен. Естественно, все это дается не просто так, а за различные задания и степень вливания денежных средств в науку. Поскупился на новый агрегат — будь добр, не удивляйтесь, когда враг взорвет хлипкие двери и разнесет вашу базу на камешки. Кроме непосредственно силовых методов защиты, можно построить на острове отель, тем самым отводя глаза любопытных туристов, шастающих где попало, а также вражеских шпионов. Еще один радикальный способ — создать машину для клонирования, сделать клона вашего альтер эго, и отдать его на растерзание врагу. Интерес конкретной организации мгновенно упадет вместе с его бездыханным телом. Тут уже главное не спутать, где клон, а где оригинал.

Немаловажен персонал базы, который тут представлен тремя направлениями — военные, ученые и обслуга. Каждый вид имеет свои плюсы и минусы. Обслуга хорошо отвлекает внимание, работая в отеле, но для боя она никудышна. Военные хорошо защищают базу и машут кулаками, но собрать простейший лазер им не под силу. Игроку постоянно приходится варьировать между количеством миньонов — отдаете предпочтение специалистам одной сферы, как в другой появляется дефицит профессионалов, что в конечном итоге приведет к поражению. Немаловажен тот факт, что каждый миньон — это маленькая личность со своими персональными параметрами вроде усталости, здоровья, лояльности к боссу. Нелояльный или чем-то недовольный миньон соберет вещи и свалит домой, а если ушел один, потянутся и другие. Характеристики повышаются за счет постройки вышеупомянутых бараков, мест социального назначения — столовой или комнаты отдыха. А можно просто устроить показательную казнь неугодного рабочего в назидание остальным.

Но при всем этом, Evil Genius игра не мрачная. Графика тут представлена в нарочито мультяшном стиле, превалируют сочные желтые тона. Другое дело, что такой стиль обернулся боком. Модельки персонажей тут похожи на буратин, нежели на людей — неотесанные и угловатые. После реалистичного Republic: The Revolution это выглядит как минимум странно. Выручает положение анимация — наблюдать за миньонами поначалу очень интересно. Кто-то спит, кто-то расчищает место под новые помещения, кто-то допрашивает заключенных — все действия персонажей прорисованы с тщательностью и долей юмора (местами черного). Свою лепту вносит дизайн. Очевидно, что при создании авторы вдохновлялись фильмами об агенте 007. На это указывают и стильные заставки в главном меню, и аутентичная музыка — смесь джазовых композиций и лаунджа за авторством Джеймса Ханигана. Хоть в очередной шпионский фильм вставляй.

Самая большая проблема, которая может отпугнуть вас от знакомства с Evil Genius — высокая сложность. Проект не прощает ошибок, криво построенная база стопроцентно станет для главного героя его же могилой. Вторым пунктом недостатков станет искусственный интеллект, управляющий миньонами. Иногда в критических ситуациях он гнусно подводит игрока, и вместо того, чтобы защищать базу, миньоны "тупят" и мрут пачками от рук вражеских агентов. Если вы все же сможете пройти игру, то третьим минусом для вас будет низкая реиграбельность. Стимулов повторного прохождения тут просто нет, потому как кампании за всех троих персонажей одинаковы, и различия заключаются только в доступных приспешниках, коих тут наберется десяток.

Evil Genius стала последней ласточкой для Elixir Studios — через полгода после выхода игры студия закрылась. Несмотря на довольно теплые отзывы критиков, проект не снискал особой популярности у аудитории. Перед нами стильная и интересная стратегия про тяжелые трудовые будни Доктора Зло. Так что если вас уже тошнит от идей Мирового Добра и Правосудия, милости просим надеть пенсне, обзавестись белым пушистым котом, сесть в большое черное кресло и запустить Evil Genius. Прощайте, мистер Бонд... или все-таки нет.

Paranoid







Директор — ДЫДЫШКО Артем Вячеславович.
Шеф-редактор — ИВАНЕЙКО Станислав Владимирович.



Учредитель и издатель — частное предприятие «Виртуальные радости».
Рег. св. №237 выдано Министерством информации РБ 15.02.2012 г.
Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь, 220007, г. Минск, пер. Проездной, 3-1. Тел. (017) 217-43-15.
E-mail: vr@vrgames.by.

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.

© «Виртуальные радости» 2012.

Подписано в печать 6.11.2012 в 21.30.
Тираж 7018 экз.
Заказ № 5116.
Цена договорная.

Отпечатано в типографии республиканского унитарного предприятия «Издательство Белорусский Дом печати», Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79.
ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.
П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12